

Número 46
225 ptas.
MICRO Manía
Sólo para adictos
HEIMDALL
El protegido de los dioses
SOLUCIÓN Y MAPAS
TODAS LAS CLAVES
PARA UNA
SIMULACIÓN PERFECTA
CANARIAS
CEUTA
Y MELILLA
215 PTAS.
HOBBY PRESS
MAPAS
DE TODAS
LAS FASES
ANOTHER WORLD
¡Entra en una nueva dimensión!
El Padrino
Los secretos de la Mafia al descubierto
GUNSHIP 2000

CIA FICCION

RESTELAR DE ACCION EN 3D

COMBATE

HA VUELTO, CON MAS BRIO

ROBOCOP™



ROBOCOP 3 te ofrece un enlace único con la película.
Acción rápida poligonal presentando: persecución en coches, combates contra robots ninja, duelos en los callejones y mucho más - todo ello con la ayuda de una tecnología 3D excepcional.

ATARI ST
CBM AMIGA
IBM/ AMSTRAD PC
& COMPATIBLES

ATARI ST . CBM AMIGA
IBM/ AMSTRAD PC
& COMPATIBLES
COMMODORE SPECTRUM



ean®

ÑA ERBE SOFTWARE SERRANO, 240
EF: (91) 458 16 58



Sólo para adictos

Año VIII – Nº 46 – Marzo 1992 – 225 ptas. (Incluido IVA)

Edita
HOBBY PRESS, S.A.
Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión

Director
Domingo Gómez
Subdirectora
Cristina M. Fernández
Director de Arte
Jesús Caldeiro
Diseño y Autoedición
Carmen Santamaría
Redacción
José Emilio Barbero
Javier de la Guardia
Directora comercial
María C. Perera
Colaboradores
Toni Verdú
Fernando Herrera
Pedro José Rodríguez
Manuel Garrido
Santiago Erice
Diego Gómez
Rafael Rueda
Antonio y José Dos Santos
Marc Steadman
Jesús Pérez Sicilia
Javier Sánchez
Secretaría de Redacción
Mercedes Barzio
Fotografía
Daniel Font

Director de Administración
José Angel Jiménez
Departamento de Circulación
Paulino Blanco

Suscripciones
María del Mar Calzada
Cristina del Río
Tel. 654 84 19/ 654 72 18

Redacción y Publicidad
C/ De los Ciruelos, nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes
(Madrid)
Tel. 654 81 99
Fax 654 86 92

Imprime
Altamira

Distribución
Coedis, S.A.
Tel. (93) 680 03 60
Molins de Rei (Barcelona)

Circulación controlada por **O.J.D**
Esta publicación es miembro de la
Asociación de Revistas
de Información

Depósito legal: M-15.436-1985

En este número

«Gunship 2000», un espectacular simulador creado por MicroProse, ocupa este mes, por méritos propios, el tema central de nuestra portada.


AMIGA
«Wolfchild»


PC
«Gunship 2000»


AMIGA
«Another World»


AMIGA
«Heimdall»


AMIGA
«Robocop 3»

***U**n mes más acudimos puntuales a nuestra cita, ya sabéis que por nada del mundo nos la perderíamos. Este mes además hemos querido poner toda la carne en el asador para preparar un número muy especial lleno de sorpresas. La primera y, antes de entrar de lleno en los contenidos de la revista, la habréis encontrado ya en la portada ¿Qué os parece el nuevo papel? ¿Merece la pena, verdad? La segunda es todo un bombazo, un interesante reportaje con todos los secretos sobre cómo se hace un juego en el que hasta el más mínimo gráfico está digitalizado. Hablamos de «Heart of China», una superproducción auténticamente cinematográfica.*
Las micromanías este mes son también algo muy especial. Para que aprendáis los entresijos de la revista hemos decidido compartir con vosotros nuestros mayores secretos. No hemos querido tampoco perder la oportunidad de liberar al mundo una vez más, gracias a nuestro especial sobre el «Drakkhen». Ya no podréis decir que es difícil. El punto de mira como siempre está repleto de todas las novedades que están a punto de llegar: «Sliders», «El viaje de Colón», «Shadow Sorcerer», «Merchant Colony» y muchos más. Como podéis comprobar software para todos los gustos. Y no olvidamos las consolas, claro está.
La delincuencia de altos vuelos y el crimen organizado se dan cita en «El Padrino», descubrid lo último de U.S. Gold. «Gunship 2000», nuestra portada, es un reportaje sobre el mejor helicóptero del mundo y cómo jugar a la mejor simulación del momento. MicroProse va a por todas. «Heimdall» se enfrentará con muchas más garantías a los dioses si se lee de cabo a rabo nuestro patas arriba. Con esquemas de todas las fases y una guía paso a paso. «Robocop 3» tampoco falta a nuestra cita y también podréis llegar al final con nuestros consejos. «Another World» ha sido el juego elegido para darle un tratamiento especial, ved los mapas y leed todo lo que hay que hacer para completarlo. Y ya en las últimas páginas, cargadores, para los juegos que nunca llegasteis a terminar, Panorama audiovisión, con todo el cine y la música que se va a llevar y Arcade machine, el mundo del coin-op a vuestro alcance. ¿Os ha gustado? El mes que viene más.

La Redacción



La nueva estrategia de impressions




Impressions, una de las compañías más importantes dentro del género de la estrategia está dispuesta a traernos una avalancha de nuevos lanzamientos en los próximos meses. Prueba de ellos son los títulos que mencionamos a continuación.

«Air Bucks», nos convierte en un magnate de la aviación comercial con la dura tarea ante nosotros de crear una línea aérea mundial. «Samurai-The Way of the Warrior», un guerrero japonés que tiene que recuperar las tierras de sus antepasados. «Ken Wright's Gettysburg», la más importante batalla de la guerra secesión americana recreada en nuestros ordenadores. «Warriors of Releyne», un wargame de fantasía y la lucha por un reino mágico. «Fighter Command», para tener en nuestras manos la aviación militar de un poderoso país. «Great Napoleonic Battles», permitirá recrear las más famosas batallas del conocido general francés.

Por último, dos nuevos juegos de una recién creada compañía subsidiaria de Impressions dedicada a los juegos de aventuras, Interactive Fantasy Fiction –IF–, que comenzará su andadura en este mundillo con «The Hand of Saint James» y «Crime City».

Como podéis comprobar un año muy agitado el que tiene por delante Impressions.

Cómo hacer castillos en la tierra

Medio estrategia, medio aventura... todo fortaleza. Así es «Castles» un extraño e interesante juego para Pc de Interplay que nos coloca en la Edad Media y nos obliga a construir nuestros propios castillos mientras peleamos con los invasores e intentamos conquistar los feudos vecinos. Un apasionante mundo repleto de aventuras, magia y acción que dentro de muy poco te comentaremos con más detalles.

Bushbuck, viaje por el planeta




¿Quien piensa que estudiar geografía no es divertido? Siguiendo los pasos de «Carmen SanDiego» Activision va a poner a la venta «BushBuck», un programa en el que deberemos recoger un enorme montón de tesoros repartidos por todo el mundo en dura competencia con un malvado personaje dispuesto a arrebatarnos la gloria de encontrar los objetos más extraños y valiosos.

Disponte a viajar a tope por los lugares más exóticos del planeta mientras estás sentado delante del teclado de tu Pc o de tu Amiga.

El chico del reparto

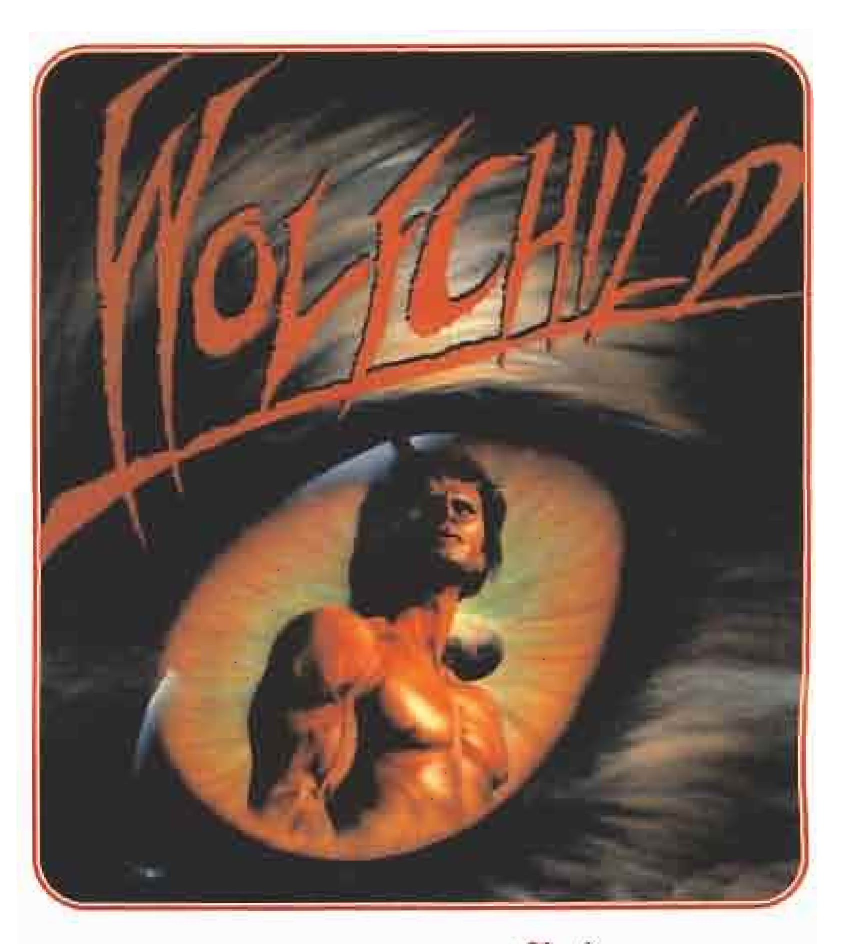
Mindscape está dando los últimos toques a la segunda parte de todo un señor arcade, un histórico dentro del mundo del videojuego. «Paperboy 2» es una nueva versión del clásico, esta vez diseñado básicamente para dieciséis bits, aunque los usuarios de Spectrum, Amstrad y C64 no han sido olvidados y tendrán, aunque un poco más tarde, sus correspondientes versiones.

Los fans del juego original, que somos muchos, estamos deseando ver cómo ha quedado la vuelta de uno de nuestros héroes favoritos.

MEGA JUEGO

La carrera de Core se está convirtiendo en un imparable desfile de impresionantes super-producciones de 16 bits con una calidad excepcional. Si «Heimdall» tiene ahora "embobados" a todos los fanáticos de las video-aventuras, «Wolfchild», su nueva producción, viene dispuesta a hacer lo propio con todos los amantes del arcade.

- **CORE DESIGN**
- Disponible: **ATARI , AMIGA**
- V. Comentada: **AMIGA**
- **Arcade**



EN COMPAÑÍA DE LOBOS

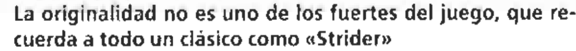
Ya no es ningún secreto. Core, que empezó como una modesta compañía de la que apenas se hablaba, ha logrado convertirse a base de constancia y buenos juegos en una auténtica líder del mundo del video-juego, avalada por éxitos del calibre de «Warzone», «Chuck Rock», «Rick Dangerous», «Carv-Up» o «Torvak The Warrior».

Lo mejor del caso es que lejos de estancarse, Core parece más dispuesta que nunca a continuar su irresistible ascenso, y la mejor prueba de ello es que sus dos últimas producciones, «Heimdall», y el juego que nos ocupa «Wolfchild», superan con creces el alto listón que sus antecesores habían fijado.

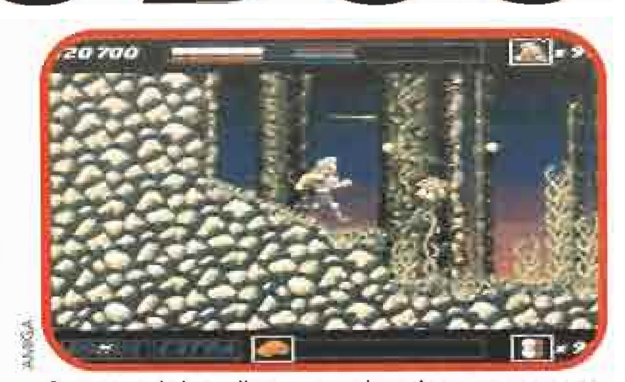
El arcade –especialidad de la casa, por otra parte– es de nuevo el terreno en que se mueve «Wolfchild», que desde principio a fin, y pese a poseer sus propias peculiaridades, nos recuerda inevitablemente a otro título de no menos esplendor, el legendario «Strider».

Historia de una venganza

El argumento, bastante largo por cierto, comienza con el secuestro por parte de la organización terrorista Chimera, del reputado investigador Kal Morow, cuyos descubrimientos en el

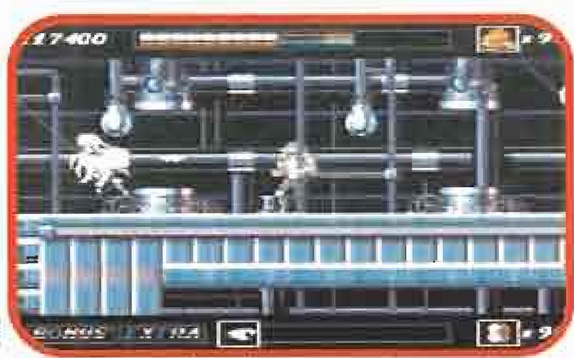
La originalidad no es uno de los fuertes del juego, que recuerda a todo un clásico como «Strider»



Gran parte de los peligros y enemigos tienen un comportamiento similar en todas las partidas. Ya sabéis, paciencia.



La dificultad está perfectamente ajustada para dejarnos avanzar sin ponérnoslo tan fácil que resulte aburrido.



En nuestro recorrido podemos convertirnos en lobo para aprovechar las cualidades de nuestra nueva personalidad.

WOLFCHILD



Cada uno de los cinco niveles en los que tiene lugar la acción tiene su propia ambientación para diferenciarse del resto.

El número de enemigos es considerable y su cuidada realización invita a adentrarse en el mapa.



La estructura de este arcade responde a un típico juego de laberintos con un mapeado de enormes dimensiones.



Los cuidados gráficos siguen siendo una constante en los juegos de Core como se ve en esta escena de la presentación.

campo de la biogénetica han revolucionado el mundo científico.

Con esta acción, –en la cual además de asesinar a la mujer y a uno de los hijos de Morrow, todo el personal que protegía la base militar en la éste trabajaba para el gobierno ha sido eliminado–, Chimera, la criminal organización terrorista liderada por Karl Draxx, planea obligar a Morow a revelar hasta el último detalle del proyecto secreto en el que trabajaba. Este recibe el nombre de «Wolfchild» y es una fórmula destinadada a dotar de poderes insospechados de combate a cualquier ser humano, a partir de la posibilidad de transmutarse a voluntad en licántropo (hombre-lobo, para entendernos).

Mientras la tragedia se producía, y no a muchos kilómetros de allí, Saul, el hijo mayor de Karl Morow dedicaba tranquilamente la jornada a su afición favorita: la pesca. Acabado el día Saul regresó a la base, donde encontró el trágico espectáculo dejado a su paso por Chimera...

¡Venganza!, la palabra surgió de forma instantánea en su mente, y desde aquel momento –han pasado ya dos años– el joven ha dedicado su vida a elaborar el plan para acabar con Chimera, liberar a su padre y vengar a su familia.

Jugando con lobos

Saul, investigando en los archivos secretos de su padre, ha conseguido descifrar todas las claves del proyecto «Wolfchild» y tras someterse en persona al experimento ha adquirido los maravillos poderes que le permiten transformarse en lobo, gracias a lo cual, y en combinación con otros ingenios y adelantos diseñados por su progenitor, se halla ya en camino hacia la base de Chimera, dispuesto a dar rienda suelta a su sed de venganza...

Es en este momento cuando nosotros intervenimos, ya que nuestra misión es asumir el papel de Saul para recorrer los cinco niveles que nos separan del escondrijo de Draxx, el líder de Chimera, donde tendrá lugar el enfrentamiento final.

El juego se desarrolla como ya hemos mencionado de una forma muy similar a «Strider», como prueba el hecho de que el mapeado de los cinco niveles –que se mueve con "scroll" en todas direcciones– nos ofrece estructuras laberínticas repletas de peligros, que debemos recorrer hasta dar con el enemigo de final de fase, que al ser eliminado nos permitirá obtener el paso hacia el siguiente nivel.

La variedad de enemigos que encontraremos en nuestro camino es digna de elogio, casi tanto como el hecho de que cada zona posee sus propias características, lo cual logra que el juego en ningún momento se vuelva repetitivo.

Dado que los enemigos aparecen siempre en los mismos lugares y nos atacan de forma similar el juego responde a ese tipo de arcades en los que partida a partida, y gracias a aprender de nuestros propios errores, conseguimos llegar cada vez algo más lejos.

Por supuesto, en nuestro periplo no sólo podemos recoger armas y objetos de utilidad, sino que para que podamos convertirnos en licántropo –y aprovechar así las mejores cualidades de combate de este estado– será preciso que recojamos una cápsula destinada a este fin.

Aullidos de placer

«Wolfchild» es, como la mayoría de los juegos de Core, un arcade de sencilla concepción con pocas innovaciones, pero tan fantásticamente realizado y pensado que prácticamente en la primera partida ya estamos totalmente enganchados con su ultra-adictivo "game-play".

La dificultad, muy bien ajustada, se incrementa gradualmente, y llegar a recorrer por completo al menos los dos primeros niveles es tarea de tan sólo unas cuantas horas de práctica. Completar el juego es ya otro cantar, pero realmente merece la pena aunque tan sólo sea por poder disfrutar al 100% de la exhibición de calidad técnica de que Core ha dotado a este «Wolfchild», que a menudo será capaz de hacernos emitir auténticos aullidos de placer.

En definitiva, sin duda uno de los mejores arcades realizados para 16 bits últimamente.

J.E.B.



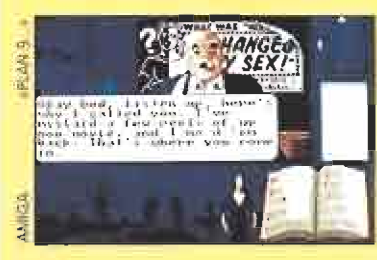
FLASH

Los juegos del Siglo XXI

«Rubicon», «Pinball» y «Deliverance» son los nuevos títulos para dieciséis bits que 21st Century Entertainment, –la antigua Hewson para más señas– tiene preparados para nuestros ordenadores en un futuro inmediato.

Mientras que el argumento y desarrollo del primero se mantiene en secreto os podemos contar que «Pinball», como su propio nombre indica, nos permite jugar a cuatro diferentes "máquinas del millón" y que «Deliverance» es la versión para dieciséis bits de la segunda parte del conocido y aclamado programa de Raffaelle Cecco «Stormlord». Buenas noticias sin duda para los amantes de los videojuegos de calidad.

La peor película de la historia





Un galardón curioso el que ostenta «Plan 9 from outer space», un filme del año 59 que es tan extravagante y divertido como únicamente puede serlo una buena película "trash" y cuyo argumento ha sido retomado por Gremlin para crear una nueva videoaventura. Nuestra misión será encontrar los trozos de celuloide perdidos durante el rodaje de la cinta y unirlos de nuevo para que las generaciones posteriores puedan disfrutar de la "horrible" película. Una historia repleta de geniales detalles humorísticos que verá la luz en versión Pc para luego ser convertida al resto de los 16 bits.

Para dibujar como maestros

«DeLuxe Paint Animation» es un nuevo programa para Pc que supera en mucho a la versión anterior de DeLuxe Paint para compatibles. Ahora vas a poder realizar animaciones de gran calidad en el ordenador con una facilidad con la que hasta ahora sólo contaban los usuarios de Amiga. Tampoco Electronic Arts ha querido dejar de lado a éstos porque también tiene lista la versión IV de este popular programa de dibujo para Amiga con nuevas herramientas de animación y dibujo. Y si lo tuyo son los juegos de estrategia prepárate para «Harpoon» una simulación de guerra en el Atlántico con un realismo impresionante que muy pronto llegará para dieciséis bits. Interesantes las nuevas que nos llegan de Electronic Arts.

Juegos en 3D





El STOS, programa de desarrollo de videojuegos para Atari St, va a recibir en las próximas semanas un add-on verdaderamente interesante. Su nombre es STOS 3D. Una serie de rutinas para incorporar a los juegos creados con esta potente herramienta que te permitirán inventar auténticos mundos de realidad virtual en entorno St, casi, casi como un profesional de la programación.

Para que el STOS 3D corra en cualquier Atari necesitarás una copia del STOS original y algunos conocimientos previos de lenguaje Basic.

FLASH

Jugando con zorros


AMIGA «THE FOX»


AMIGA «THE FOX»


AMIGA «THE FOX»

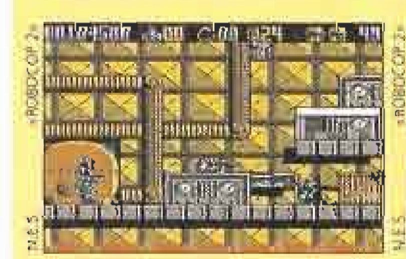

AMIGA «THE FOX»

Después del enorme éxito obtenido con su divertido «The Blues Brothers», Titus vuelve a la carga dispuesta a repetir fortuna con «The Fox, To Marrakech and Back», una producción de extraño nombre protagonizada por un simpático zorrillo, cuyos gráficos y desarrollo nos hacen pensar que ha sido realizado por el mismo equipo de programadores que dió forma a su anterior "hit". «The Fox» estará disponible únicamente para 16 bits.

Ocean, a toda máquina

Cual maquinaria de relojería, la producción de Ocean se mantiene a un ritmo imparable y preciso, y raro es el mes en el que no nos depara una o más novedades listas para cargar y jugar. Sus dos próximos lanzamientos son «Space gun», un nuevo arcade en el más puro estilo «Operation Wolf» pero de ambientación galáctica, y «Parasol Stars», ni más ni menos que la tercera parte del legendario «Bubble bobble», una firme promesa a convertirse en todo un número uno.

Robocop 2 para la N.E.S.


N.E.S. «ROBOCOP 2»


N.E.S. «ROBOCOP 2»

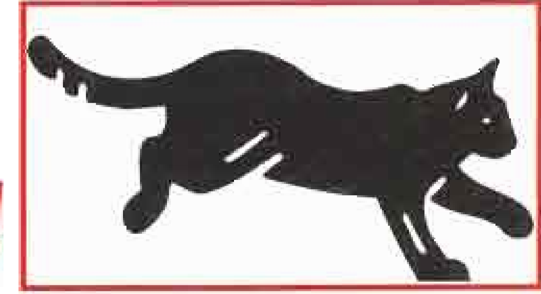
Cuando Ocean nos ha sorprendido ya recientemente con la conversión de la todavía no estrenada tercera parte de «Robocop», a los usuarios de Nintendo les llega la oportunidad de disfrutar de las andanzas de su héroe en «Rococop 2», la adaptación del susodicho film para esta consola. El juego, que muy poco tiene que ver con el que Ocean realizó para ordenador, es un clásico y trepidante arcade dividido en diferentes fases que destaca por su calidad técnica y su jugabilidad. Esperamos que no dudéis ni un momento en ayudar a Murphy a limpiar las calles de Detroit.

Segundas antes que primeras

Cuando todavía los cines continúan llenando por completo su aforo y cuando todavía hay quien sigue liándose a mamporros en su ordenador contra T1000, llega hasta nuestros oídos la noticia de que «Terminator», el primero de los films que dirigió James Cameron, ha sido merecedor de que Virgin ponga manos a la obra para realizar un fastuoso arcade, del que podrán disfrutar en breve los usuarios de 16 bits y Megadrive.

ACTUALIDAD

LORICIEL
C'est magnifique!



El software francés ha decidido que este recién inaugurado 92 sea su año y todo parece indicar que Loriciel trabajará duro para lograrlo. Emmanuelle Kreuz, directora de relaciones públicas de la compañía, visitó hace unos días nuestra redacción para mostrarnos lo que nos tienen preparado para los próximos meses. Aquí tenéis el resultado de nuestra amena charla.

En Septiembre de 1983, un grupo de programadores franceses decidió asociarse para crear sus propios juegos, a partir de entonces la historia de Loriciel casi todos la conocemos. Los autores del encantador «Skweek», año tras año, han ido escalando puestos en el ranking mundial hasta convertirse en una de las compañías más importantes de Europa.




AMIGA «PSYBORG»


AMIGA «NO BUDDIE'S LAND»


AMIGA «PARAGLIDING»

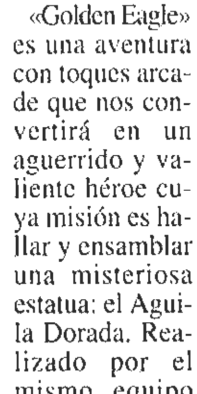

AMIGA «SON SHU SI»

Con la mirada puesta en el futuro, hace algunos meses comenzaron su asalto a los "States" y parece que sus juegos están teniendo bastante aceptación en éste exigente mercado. Loriciel está también dispuesta a iniciar su viaje en el mundo de las consolas y ha obtenido las licencias para transformar sus programas en cartuchos de Game Boy, N.E.S., Game Gear, Turbografx, Super Nes, Lynx y Amstrad GX4000. Dentro de poco podréis ver «Superskweek», «Panza Kick Boxing», «Tennis Cup», «Pinball magic», «Builderland» o «Baby Jo».

Un año repleto de lanzamientos

De aquí hasta los últimos meses de este año, la poderosa compañía francesa tiene programados una serie de lanzamientos que esperan les coloquen a la cabeza del software internacional. Vamos a dar un somero repaso a todas sus novedades.


AMIGA «TENNIS CUP 2»


AMIGA «JIM POWER»

«Golden Eagle» es una aventura con toques arcade de que nos convertirá en un aguerrido y valiente héroe cuya misión es hallar y ensamblar una misteriosa estatua: el Aguila Dorada. Realizado por el mismo equipo de programación que nos deleitó con el sensacional «Panza Kick Boxing», «Golden Eagle» está ya listo y cualquier día de estos lo encontraréis en los estantes de vuestra tienda favorita en cualquier sistema de dieciséis bits.

Para los aficionados al deporte, Loriciel ha preparado «Tennis Cup II». La segunda parte del premiado juego de tenis de esta compañía. Saldrá en versión Pc primero, para luego, ya en primavera, estar disponible en Atari y Amiga.

«Jim Power in Mutant Planet» será un arcade, repleto de acción, y con cientos de bichos, enemigos y demás, realizado para uso y disfrute de los aficionados a eso que los ingleses llaman "shoot'em up" estará a primeros de Abril listo para quemar nuestros joysticks, claro que solo en St y Amiga.

La rapidez de reflejos va a ser una cualidad imprescidible en «Psyborg». Un curioso programa que nos traslada a través de túneles interespaciales por los que nos moveremos de galaxia en galaxia. Nuestra misión será no salirnos de esas rutas que giran, se desdoblan e incluso cambian de dirección continuamente. Sólo aquellos que reaccionen rápidamente serán capaces de seguir los recovecos del túnel sin quedar atrapados por siempre en el espacio. «Psyborg» estará disponible en St, Amiga y Pc.

¿Os dan miedo las alturas? Pues nada, no juguéis a «Paragliding», el primer simulador de parapente de la historia, donde váis a tener que demostrar que sabéis desenvolveros con soltura por las cumbres de los paisajes más atrayentes del mundo. Los que no sufráis de vértigo y tengáis un dieciséis bits podréis convertiros en auténticos pájaros humanos.

Loriciel también ha comenzado a distribuir los juegos de Expose, una pequeña compañía de programadores que nació hace pocos meses en el país vecino. Sus primeros lanzamientos serán «No buddie's land» y «Son Shu Si», dos atractivos arcades de plataformas que han sido cuidados a tope para resultar muy adictivos y divertidos.

Para más adelante

Claro que esto no es todo lo que Loriciel guarda para estos doce meses porque hay que añadir un buen número de lanzamientos que son únicamente proyectos pero que también está previsto vean la luz a lo largo del año. «Bizzy Bros», un juego de estrategia tipo Lemmings, «The Entity», un arcade atómico, «Baby Jo 2», «Magnaldi Rallye Cross», un simulador de mountain bike, y «D-Day» un wargame clásico con una detallada documentación.


AMIGA «ENTITY»

Consolas, war games, arcades, aventuras... ¿quién da más? Loriciel se ha comprometido con todo tipo de usuarios para que estemos bien surtidos en los próximos meses. ¿Lograrán su objetivo? La última palabra la tenéis vosotros.

J.G.V.

HAZTE CON TODO EL EQUIPO

Los retos son cada vez mayores y hay que jugárselo todo en cada pantalla. Si quieres salir victorioso, necesitas un gran equipo. El mejor:

- **EL GAMEBOY,** la consola portátil que incluye los auriculares, las pilas (para 30 horas de juego), el cable Game Link™ y el superéxito Tetris.
- Y los accesorios exclusivamente diseñados para tu **GAMEBOY:** el **LIGHT BOY** (luz y lupa, todo en uno) y la **BATERIA RECARGABLE** (para jugar 10 horas o conectarte a la red).

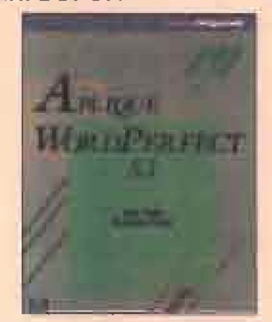
GAMEBOY ™ Nintendo®



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • Madrid 28016
Tel. (91) 458 16 58 • Fax: 563 46 41

MANUALES

APLIQUE WORD PERFECT 5.1



538 Págs. 4.717 Ptas.

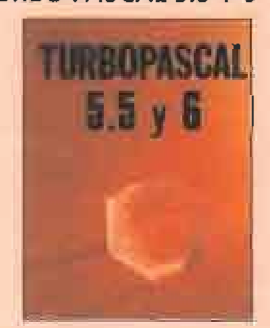
Wordperfect es el estándar en tratamiento de textos para Pc y aunque la 5.1 ya no es su última versión, está ya disponible una ampliación para Windows, si es la más popular y la que amplió el número de opciones del programa. El libro comienza desde un nivel muy básico permitiendo un dominio escalonado del programa hasta llegar a conocerlo perfectamente. Bien escrito con lenguaje asequible incluso a los neófitos, su lectura es imprescindible para quienes quieran llegar a más en el ámbito Wordperfect.

Gail Todd y Antonio Lirola ***

McGraw Hill NIVEL «I»

PROGRAMACION

TURBO PASCAL 5.5 Y 6



658 Págs. 3.950 Ptas.

Para los que quieran aprender a programar en Pascal es inevitable la referencia a Turbopascal de Borland y el uso de un buen manual como éste que nos ocupa. Su única pega es que requiere algún conocimiento previo de informática para no perdernos al entrar definitivamente en materia. Por lo demás el libro es completo e incluye una gran variedad de ejemplos prácticos, con sus correspondientes soluciones, que nos ayudarán a desentrañar los misterios del Pascal mejor casi que leyendo el mismo texto.

Servando Suero............ ***

Paraninfo NIVEL «C»

.PESIMO · FLOJO ·· NORMAL ··· BUENO ···· MUY BUENO NIVEL I: INICIACION NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS NIVEL E: PARA EXPERTOS

ACTUALIDAD

EN VUELO CON TU PC

No cabe duda que los simuladores de vuelo se hacen más y más populares en el mundo del Pc. Y por eso surgen joysticks especialmente diseñados para este tipo de programas. Este es el caso del Flightstick de Ch Products, una importante compañía norteamericana de hardware. Distribuido en nuestro país por Proeinsa, este útil periférico nos permitirá un control total de nuestros aviones informáticos, facilitando con su tacto especial y su forma anatómica el manejo de los aparatos que recorren el cielo de nuestro monitor.



EL SONIDO DEL TRUENO

Thunder Board es el nombre de la tarjeta de sonido para Pc que ha creado Media Vision y que Proeinsa distribuye en nuestro país. Compatible AdLib y Soundblaster, portadora de un completo y potentísimo paquete de software, la Thunder Board posee once canales de sonido, convirtiendo cualquier compatible en una completa orquesta musical. Además, incorpora un puerto de joystick para evitar tener que llenar los slots de expansión de nuestra máquina de una tarjeta tras otra, un problema muy común entre los jugones de Pc. Tres demos de juegos con sonido Thunder Board completan el paquete para que podáis comprobar "in situ" las maravillas que hace este interesante aditamento para vuestro ordenador. Dentro de poco el tan odiado beep del altavoz del Pc no va a ser más que un mal recuerdo.



UNA NUEVA CONSOLA

Al menos en nuestro país, porque la TurboGrafx de Nec lleva ya un tiempo dando guerra en Europa, Japón y Norteamérica. El modelo de Nec tiene un procesador de dieciséis bits y permite hasta 512 colores simultáneos en pantalla acompañados por seis canales de sonido en estéreo. La "juegoteca" de la TurboGrafx tampoco tiene nada que envidiar a las de sus competidoras y se encuentran disponibles cartuchos, en este caso diríamos más bien tarjetas, con títulos tan sugerentes como «R-Type», «Pacland», «Vigilante», «Dragon Spirit» o «World Court tennis». Tampoco en cuestión de periféricos la consola está desabastecida porque es la única que ya cuenta en el mercado con un poderoso CD-Rom que convierte a sus juegos en auténticos "coin-ops". Bienvenida.



JOYSTICKS PARA TODOS LOS GUSTOS

Tras unas horas de trabajo no hay nada como una buena partidita en el ordenador para relajarse, claro que para no machacar el teclado se hace imprescindible el uso de un buen joystick. Como esta nueva gama de CH Products que convierten a cualquier compatible en una completa máquina de juegos.



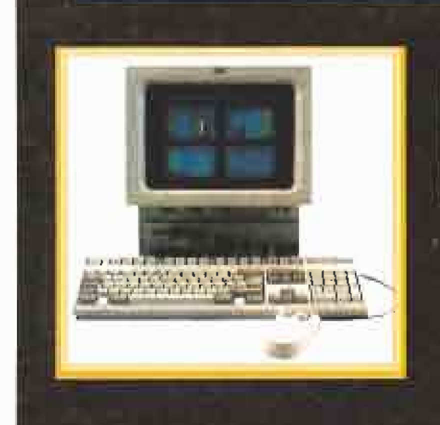


Tanto el Mach I como el Mach III, a pesar de su reducido tamaño, que los hace especialmente cómodos para jugar, tienen las suficientes cualidades como para resultar casi imprescindibles en cualquiera de esos arcades o simuladores que nos tienen comida la moral.

AIRES NUEVOS EN COMMODORE

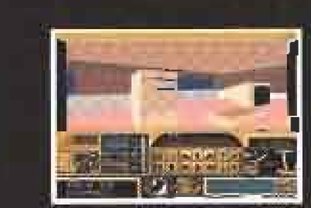
Werter Mambelli, director de Commodore Italia, es a partir de ahora también director de la compañía en nuestro país. El señor Mambelli dió una interesante conferencia de prensa para anunciar jugosas novedades en la política de esta poderosa empresa americana radicada en España. Lo más importante es el inminente lanzamiento del CDTV dentro de nuestras fronteras, que, aunque parece que sus ventas no han respondido como se pensaba en un principio en el resto del mundo, debido a la propia novedad del producto más que a otro tipo de razones, tiene amplias perspectivas de aquí a seis meses. La estrategia de Commodore es estructurar la penetración de la máquina en tres fases diferenciadas: la primera era adaptar software del Amiga al disco láser, la segunda realizar utilidades multimedia modificadas de otros ordenadores y la tercera crear software específico para el nuevo aparato con animaciones, sonidos, etc, que explote al máximo el auténtico potencial del CDTV. Por supuesto no se va a olvidar el mundo Amiga, el 65% de las ventas de Commodore, y se van a potenciar tanto el modelo 500, como el 2000 y el 3000. Los Pc y compatibles son quienes parecen llevar la peor parte ya que Commodore no quiere implicarse demasiado en nuevas estrategias y aventuras comerciales.

GANADORES DEL CONCURSO 3D CONSTRUCTION KIT

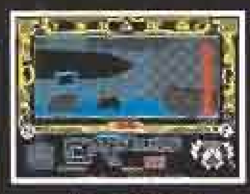


1º PREMIO (Categoría 16 bits) Ordenador IBM PS/1 con disco duro, monitor color VGA y procesador 80286 TONI BARROSO VILA (Barcelona)





2º PREMIO Un lote de los 10 últimos juegos de Dro Soft más un joystick M. CARLOS ROJAS (Madrid)



1º PREMIO (Categoría 8 bits) Ordenador IBM PS/1 monitor monocromo, procesador 80286 y disquetera 3 1/2 FCO. JOSE PONDE (Valencia)



3º PREMIO Un lote de 5 juegos de DroSoft más un joystick JOAQUIN CUENCA (Alicante)

The 1st Entertainment Gallery for Ludic Maniacs!







Parecen iguales pero no lo son

Descubre la diferencia: ¿Con cual de ellos te llevas un regalo sorpresa y el fabuloso catálogo Canadian, y además, si lo has pedido por correo no tienes ningún tipo de recargo? y... ¿Quién está creando para tí otro fabuloso catálogo gratuito con muchas novedades?

Marca el número del mejor juego de este anuncio en el cupón, envíanoslo y si aciertas la respuesta participarás en el sorteo de 5 CONSOLAS GAME GEAR.

¡Nosotros somos así!

Atención a los Canadian Centers:

- CANADIAN CENTER BARCELONA: Avda. Mistral 25-27
- CANADIAN CENTER MANRESA: Angel Guimerá 11
- CANADIAN CENTER MADRID: Princesa 29 (entrada por Evaristo S. Miguel)*
- CANADIAN MAIL CENTER BARCELONA (Correo): Tel.(93) 426 49 81
- CANADIAN MAIL CENTER MADRID (Correo): Tel.(91) 559 69 95

*INMIMENTE INAUGURACIÓN

¡PROXIMAS APERTURAS EN ALICANTE Y PALMA (MALLORCA)!

¡ATENCION ULTIMA HORA!: CANADIAN CENTER ALICANTE, Calle del Teatro 29

PARA PARTICIPAR EN EL SORTEO, MARCA CON UNA X EL NUMERO DEL JUEGO QUE ELIGES 1 2

NOMBRE Y APELLIDOS ______

DIRECCION ______

POBLACION ______

CODIGO POSTAL ______

PROVINCIA ______

TELEFONO ______

ENVIA ESTE CUPON AL CANADIAN CENTER BARCELONA

El sorteo tendrá lugar el día 20 de Marzo a las 18:00 h. en el CENTER DE BARCELONA

HEART OF CHINA

Hace un par de meses por nuestras páginas desfiló lo que entonces denominamos la versión 2.1 de las aventuras gráficas. Hablábamos de «Heart of China», un espectacular programa realizado por Dynamix, que hoy retomamos para contaros todo lo que hay detrás de una producción de estas características, desde que se concibe la idea original hasta que queda plasmada en las pantallas de nuestros ordenadores.

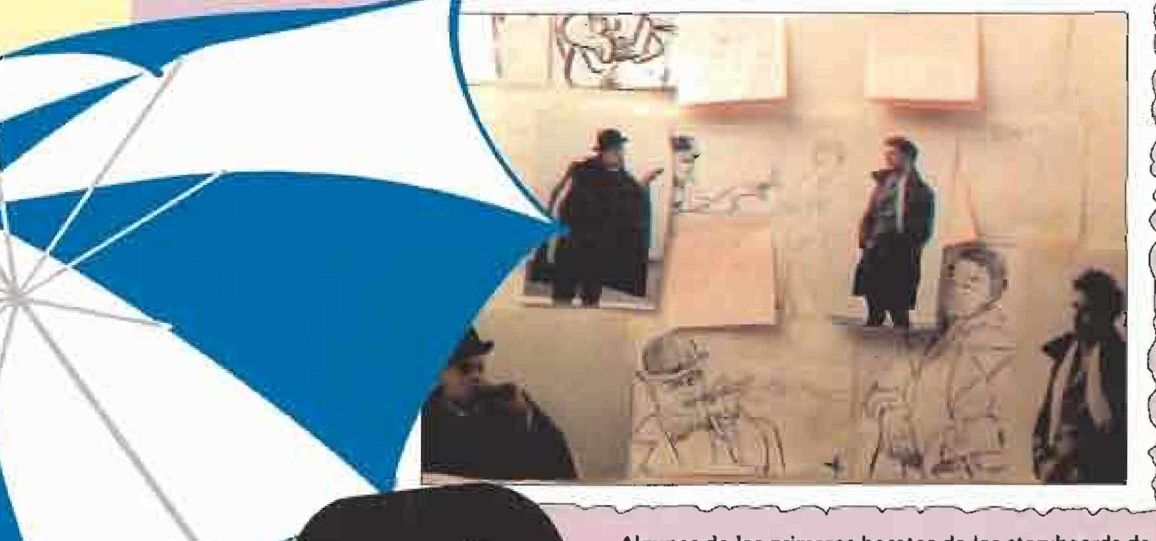
UN TRABAJO DE PELÍCULA

Con sólo echar un vistazo a los créditos que encabezan la documentación gráfica del juego, comprenderemos que aquí nada ha surgido de la improvisación. Un enorme equipo de profesionales se ha dedicado de lleno a dar a una aventura gráfica para ordenador un acabado de película.

Desde un principio, la idea fue incorporar al programa personajes reales a los que se fotografiaría, y combinar sus rostros digitalizados con unos decorados dibujados. Dicho así parece fácil, pero en la práctica la cosa cambia bastante.

En el capítulo de personajes, casi cien actores han debido vestirse, maquillarse y ejecutar las escenas de un guión para plasmarlo todo en fotografías. Luego, los dibujos se han debido retocar infinidad de veces, para conseguir una ambientación adecuada.





Algunos de los primeros bocetos de los storyboards de «Heart of China», que más tarde se utilizaron como base durante las sesiones de fotografía con actores.

Aunque en principio se pensaron emplear los escenarios fotografiados, finalmente se optó por dibujarlos en el ordenador.

MANOS A LA OBRA

Planificación es la palabra clave para definir el método de trabajo de Dynamix. Antes de que un sólo programador o grafista comenzase a trabajar en el proyecto, cientos de bocetos y un guión definitivo estaban ya adornando las paredes de la sede de la compañía americana, de forma tal que nada quedaba para la improvisación.

Sin embargo algo tuvo que ser modificado sobre la marcha respecto a la idea original, ya que para sorpresa y desencanto de los miembros de Dynamix, el resultado de combinar en pantalla las fotos tomadas en estudio a los actores con las de las localizaciones captadas en diferentes zonas de Asia, ofrecían un aspecto descorazonador. El problema provenía de la distinta iluminación y calidad de las diferentes imágenes, lo cual derivaba en que la sensación de que los personajes "estuviesen" en los escenarios resultase francamente irreal.

La solución no fue fácil de encontrar, ya que incluso se pensó en tratar de desplazar a las localizaciones reales todo el "casting" de actores, fotógrafos y maquilladores para tomar allí las imágenes, opción que hubo de ser finalmente desestimada a causa de los astronómicos gastos que hubiese acarreado.

Por contra, la clave para resolver el problema llegó a través de un método mucho más sencillo: dibujar los escenarios, digitalizarlos, superponer sobre ellos los personajes y retocar el conjunto hasta que ofreciese el resultado apetecido.

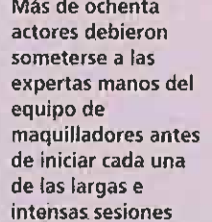
Pese a todo, el método era bueno, pero no sencillo, y de hecho dos largos años de trabajo fueron necesarios para que el proyecto fuera finalmente llevado a buen termino, tal y como todos vosotros lo habéis podido disfrutar.







Por primera vez en la historia del software los protagonistas de un juego cuentan con una vida totalmente ajena a la que se plasma en la pantalla de nuestro ordenador.



Más de ochenta actores debieron someterse a las expertas manos del equipo de maquilladores antes de iniciar cada una de las largas e intensas sesiones fotográficas.

La actriz Kimberly Greenwood, que representaba a Kate Lomax en la película, tuvo un bebe durante el rodaje. Intentar disimular su estado fue todo un reto para tanto para los fotógrafos, como para los grafistas.

«Heart of China» es posiblemente uno de los proyectos de mayor envergadura de todos los tiempos y gran parte de su éxito reside en la gran personalidad con que se ha dotado a todos los personajes del juego.



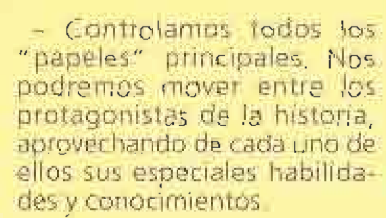
La maquilladora, Sher Altucker, fue la encargada de caracterizar adecuadamente a todos los personajes para cada situación. En este instante hace un gran trabajo con Lucky, el principal protagonista.

LA HISTORIA EN LA PANTALLA

«Heart of China» es el primer programa editado en nuestro país que incorpora el DGDS (Dynamix Game Development System). Los rasgos especiales que identifican esta nueva concepción de aventura gráfica son:

– Los personajes tienen su propio carácter. Esto quiere decir que aunque parezcan indiferentes ante cualquiera de nuestras acciones o comentarios, pueden reaccionar en cualquier situación futura, tal y como lo haría una persona de carne y hueso. Será prudente por ello medir cada una de nuestras decisiones, sabiendo que podemos jugarnos el desenlace final de la trama.

– Controlamos todos los "papeles" principales. Nos podremos mover entre los protagonistas de la historia, aprovechando de cada uno de ellos sus especiales habilidades y conocimientos.



– Las acciones se realizan directamente. No tecleamos una orden del tipo "usar esto con aquello", para ver cómo el personaje ejecuta toda una serie de acciones encadenadas. Aquí será necesario coger los objetos y usarlos como si los llevásemos en la mano, con lo que se consigue una reproducción más exacta de la realidad.

– El tiempo no se detiene, y los acontecimientos se desencadenan estemos o no presentes en ellos. En cualquiera de nuestras acciones, el tiempo habrá de ser tenido en cuenta.

La combinación de estos cuatro factores, unida a unos gráficos reales como la vida misma, y a una ambientación musical estupenda, consiguen un resultado que se aleja mucho de lo que hasta ahora hemos visto en juegos de ordenador, y se acerca cada vez más a una reproducción fiel de una película de aventuras, en la que somos uno o varios de los protagonistas.



Así pasará a la posteridad informática el actor Andrew DeRycke, en su papel de "Lucky" Jake Masters.



A lo largo del juego el control se intercambiará entre los protagonistas, aprovechando las habilidades de cada uno.





Los decorados se funden con las imágenes fotografiadas para conseguir este interesante efecto.



EL GUIÓN

La historia gira en torno a cuatro personajes: Kate Lomax, Jake Masters, Zhao Chi y Li Deng.

La joven enfermera Kate Lomax ha dedicado los últimos años de su vida a aliviar el sufrimiento de miles de pobres habitantes de la mágica China. Hija del poderoso e influyente Eugene Adolphous Lomax, uno de los máximos controladores de la industria naval, Kate nunca sintió apego a las riquezas que en esta vida le había tocado disfrutar. El verdadero sentido de su vida lo halla en ayudar a los necesitados. Y es en esta débil presa, donde piensa clavar sus garras el malvado Li Deng, señor actual de la vieja fortaleza de Chengdu, otrora habitada por el mismísimo Genghis Khan.

Uno de sus secuaces perpetra el secuestro, y Kate desaparece repentinamente del modesto hospital donde trabajaba.

Comenzaremos en el papel de "Lucky" Jake Maters, un as de la aviación de la Primera Guerra Mundial. En los tiempos que corren, Lucky ha encontrado la forma de ganarse la vida organizando viajes a la China "auténtica" y a Hong kong, en viejas embarcaciones. Estos viajes permiten al turista conocer la realidad cotidiana de un país misterioso, de la forma más directa posible.

Ultimamente, algunos rumores apuntan a que Lucky anda algo liado con E.A.Lomax por unos préstamos vencidos y no pagados. Las cosas han llegado a niveles de violencia considerables, y la embarcación de nuestro héroe ha sido dinamitada en el puerto de Hong Kong. Lomax además le ha apretado las clavijas a tope, y le exige para redimir su deuda con él, que parta a la búsqueda de su hija Kate, y que la libere de Li Deng.

Ante esta situación, no queda otro remedio que aceptar. Comienzan los primeros contactos, a la búsqueda de alguien que parece ser el más indicado para acompañarnos en lo que promete ser una complicada tarea. El elegido es un ninja llamado Zhao Chi, afamado como uno de los mejores en todo el Japón, y el único ademas que reside en China.

Hasta aquí los primeros esbozos de la historia. Los dos valientes parten en busca de la joven raptada, y la emoción y la aventura están servidas.

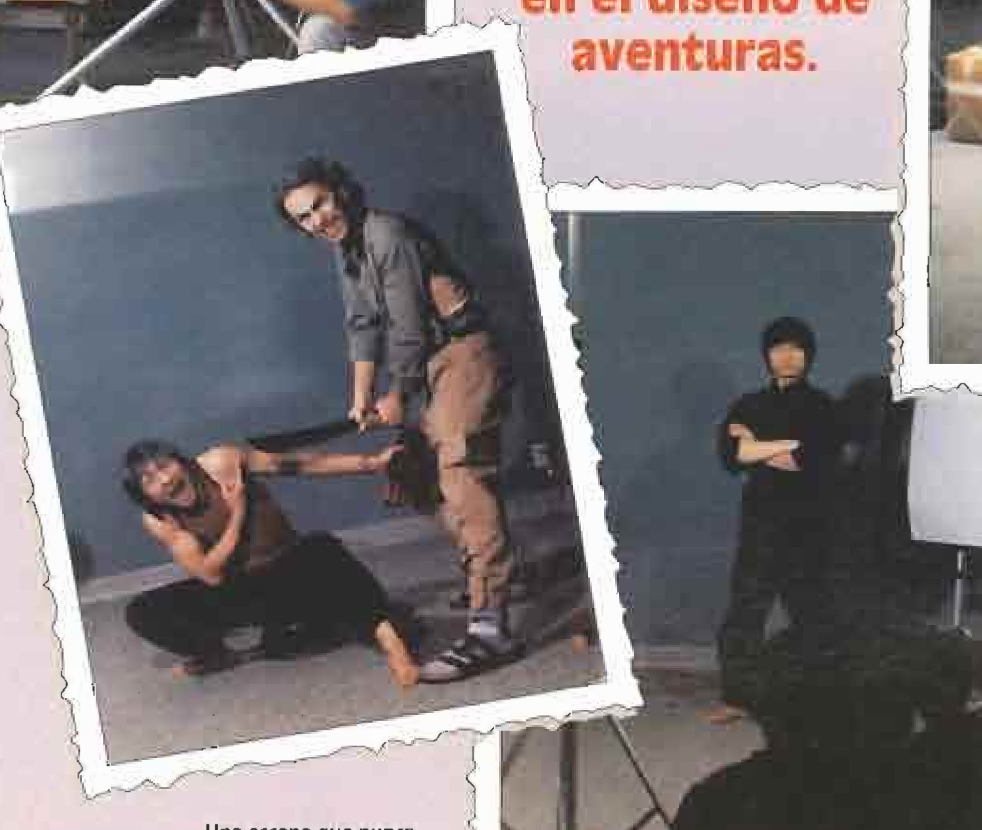


Mientras los técnicos preparaban el escenario los actores aprovechaban para descansar antes de hacer frente a la sesión correspondiente a una nueva escena.



Shawn Sharp, el Director de Arte, contrasta con dos de los actores el resultado de las imágenes captadas con la cámara con respecto a los bocetos que se diseñaron originalmente.

Dynamix ha marcado el punto de partida de una nueva época en el diseño de aventuras.



Una instantánea de Andrew DeRycke, el actor elegido para encarnar a «Lucky» Jake Masters, durante el rodaje



Una escena que nunca hubiera tenido cabida en el juego: «Lucky» y Chi bromeando entre toma y toma.

Vivir tu propia película resulta muy fácil con esta gran producción.

DYNAMIX, UNA VIDA CORTA PERO INTENSA

La compañía americana Dynamix fue co-fundada en 1983 por Jeff Tunnel y Damon Slye, debiendo pasar 7 años hasta que mediante un acuerdo pasaron a integrar parte de la familia Sierra On-Line. Durante todo este tiempo han editado un número de títulos no demasiado elevado –de los cuales sólo uno, «Heart of China», ha llegado por el momento a nuestro país–, entre los que destacan «Red Baron», un fantástico simulador aéreo ambientado en la Primera Guerra Mundial y «Rise of the Dragon», otra sorprendente aventura gráfica.

En la actualidad un total de 57 personas, además de un elevado número de colaboradores, trabajan de forma estable para Dynamix, cuyas próximas producciones parecen netamente orientadas hacia los usuarios más exigentes de los ordenadores compatibles, utilizando las nuevas tecnologías y en especial el CD-ROM.

CHICHEN ITZA

CI-U-THAN TRILOGY · II

CHICHEN ITZA

Video Aventura

La epopeya de CI-U-THAN consta de tres libros independientes. En cada uno de ellos podrás vivir una completa y fabulosa aventura. Doc Monro ha llegado a su destino, la ciudad sagrada de Chichén Itzá. Se encuentra a los pies del más famoso templo de la civilización Maya, morada de QUETZALCOALT, mezcla de pasado y presente, dioses y fantasmas.

Disponible en C-64, Spectrum, Amstrad, MSX, Amiga, Atari ST y PC.

AD



SUPERHEROES. *Compilación*

STRIDER II

Strider está armado hasta los dientes y vuelve para vengarse. Su misión: rescatar a un importante líder mundial secuestrado por los extraterrestres.

INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE

Participa en los momentos más peligrosos y excitantes de Indy con este trepidante juego.

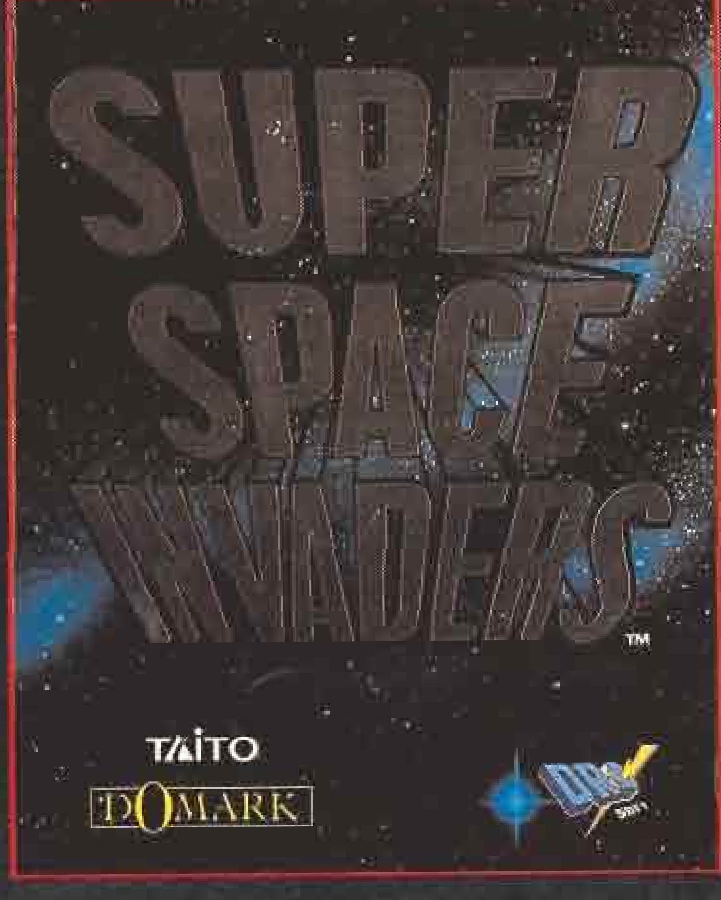
LAST NINJA 2

Transportado a través del tiempo hacia el Manhattan actual, te enfrentas una vez más a tu gran enemigo , Shogun Kunitoki.

JAMES BOND. The spy who loved me

La estrella, James Bond, en una clásica carrera contra el tiempo, debe salvar al mundo del terrible poder de Karl Stronberg.

Disponible en C-64, Spectrum, Amstrad, Amiga y Atari ST.





SUPER SPACE INVADERS

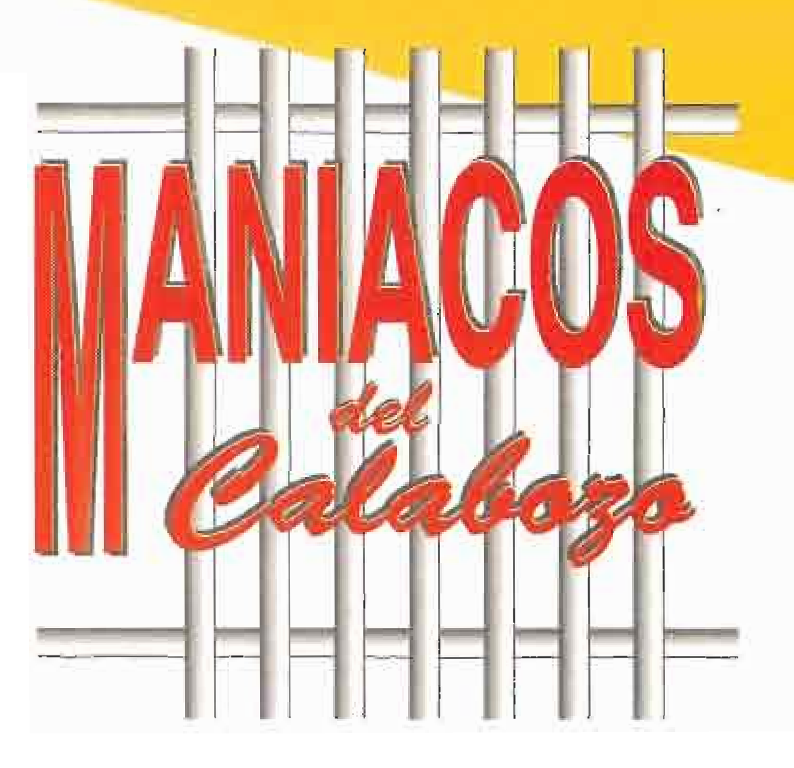
Arcade

En 1979 un extraño fenómeno sacudió el mundo, aterrizaron los invasores, asegurando que la vida nunca sería igual. Ahora han vuelto ... ¡para vengarse!. Más grande, terrible, brillante, atrevido y mejor, llega Super Space Invaders, el juego que ha lanzado miles de juegos a la fama en el siglo XXI.

Disponible en Spectrum, Amstrad, Amiga, Atari ST y PC.



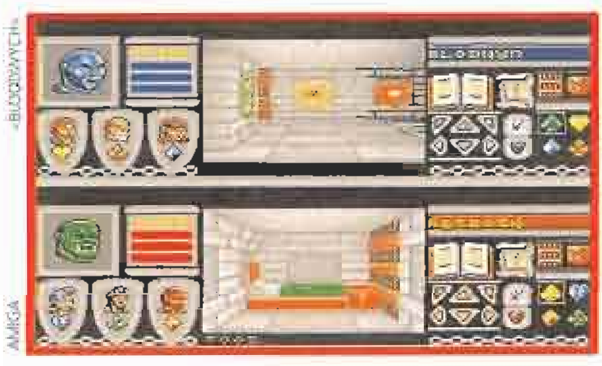
DROSOFT
Moratín 52, 4º dcha. 28014 MADRID
Tel. (91) 450 89 64



MANIACOS del Calabozo



AMIGA



«BLOODWYCH» AMIGA

Os doy la bienvenida a vuestro rincón favorito. Acomodaros en el sitio que más os guste conforme vayáis llegando. En cuanto la sala esté llena comenzaremos. Hoy vamos a rendir cierto homenaje... Bueno, estamos todos ya, ¿no?

Por estas líneas han pasado ya representantes de dos sagas clásicas dentro del mundo de los JDR, hablamos del «Dungeon Master» y del «Bard's Tale». Sin embargo, con todo lo clásicas que indudablemente son, hay todavía una serie anterior en el tiempo que les supera en longitud. Justo es que os comente algo sobre ella, y ésta es tan buena ocasión como cualquier otra.

Luego daré paso a otros maniacos y revelaré, no me olvido, esa incógnita que había quedado descolgada sobre el «Elvira» en el pasado número.

LA ÚLTIMA SAGA



Richard Garriot es el autor de todos los juegos de la serie Ultima.

Y también la primera. Disculpad el juego de palabras del título, en realidad debería ser "la saga de Ultima". Muchos habréis sin duda oído algo sobre ella, y por tanto ya conoceréis que su creador es el misterioso Lord British, que actúa a su vez como soberano del reino en el que se despliega la aventura. Por ahora, la serie consta de seis juegos, aunque ya hay rumores de un séptimo no muy lejano. Sus títulos son originales: «Ultima I», «Ultima II» y así hasta «Ultima VI», si bien suelen llevar una prolongación para poder identificarlos. A lo largo de los juegos, Lord British ha tenido que convocar ayuda para acabar con seres tan malvados como Mondain, un mago corrupto con grandes poderes, o Minax, su hermosa aprendiz, e incluso Exodus, el hijo de ambos. Con estos objetivos logrados terminamos el «Ultima III». Comienza a partir de ese momento una nueva etapa en la saga que hará a sus juegos ganar en profundidad, pues estos tres primeros se limitaban en la práctica a matar monstruos.

Hoy quiero centrarme en el «Ultima V–Warriors of Destiny». Empiezo contandoos su argumento a grandes rasgos para que veáis la indudable riqueza del juego. En Britannia gobierna Lord British, esto es, gobernaría si no se hubiera perdido, que en realidad es lo que ha pasado. Con su desaparición tomó el poder un tal Blackthorn que al principio no lo hizo mal. Pero aquí intervinieron unos entes conocidos como los Shadowlords, que corrompieron al sustituto y pasaron de hecho a dominar y aterrorizar Britannia. La situación se hace insostenible y es entonces cuando algunos viejos conocidos tuyos, Iolo y Shamino, deciden convocarte para que restaures el orden en el país localizando al perdido y querido Lord British.

El juego se desarrolla en Britannia, en su superficie, calabozos y mundo subterráneo. Comenzamos en la superficie, en la cabaña de Iolo, y deberemos viajar por toda Britannia recabando información sobre Lord British, los Shadowlords y su destrucción, las Virtudes y los Calabozos. Eventualmente, se irá desmadejando la trama y descubriremos numerosas cosas inesperadas y conoceremos a mucha gente. Podremos contactar con la Resistencia a Blackthorn y también con la Opresión, liderada por el malvado tirano. Averiguaremos que los Shadowlords pueden ser destruidos y cómo acabar definitivamente con ellos. Y un sinfín más de datos.

Por supuesto, nuestros viajes se verán amenizados por cruentos combates con monstruos de todo tipo: orcos, trolls, ettins de dos cabezas y hasta el poderoso dragón. El sistema de combate es como el del «Dark Heart of Uukrul», pero no de tanta calidad. A cada bueno y a cada malo les va tocando el turno por un orden que depende de sus cualidades. En cada turno podrá hacer una sola cosa: moverse, atacar o lanzar un hechizo. Esto aumenta las dotes estratégicas que hay que poner en juego, pues en otros programas lo que encontramos es un turno de movimiento y otro de combate.

De lo dicho espero que todos intuyáis más o menos la enorme profundidad del juego. Si no sois conscientes de ésta, es casi imposible que alguna vez os atraiga un juego de esta interesante serie.

El punto flaco de los programas de la saga, sin ninguna duda, son sus gráficos. Los héroes vienen representados prácticamente por monigotes de palitos. Así, no es de extrañar que a muchos se les caiga el alma a los pies al ver estos juegos. A un servidor le pasó esto con el «Ultima III», primer JDR que tuve la oportunidad de ver y jugar...

En cualquier caso no os preocupéis, me llegan noticias de que esto ha cambiado en el recién publicado para Amiga –para PC lleva ya mucho tiempo– «Ultima VI» y en más reciente «Ultima VII». El juego presenta unos gráficos excelentes y un sonido alucinante, según se dice.

De todos modos, si creéis que el juego os podría gustar ¿por qué no pedir su publicación en España? Por cierto, si deseáis que siga profundizando en el «Ultima V» sólo tenéis que hacérmelo saber. Tema hay para rato.



«ULTIMA IV» AMIGA



«ULTIMA VI»

OTROS MANIACOS

Lo primero es lo primero. Y lo primero (valga la redundancia) que debéis hacer para acabar con Emelda es clavar la espada del cruzado en la estrella que Emelda tiene frente a ella. Luego habréis de usar el pergamino y la daga. Sayunara, Emelda. Y nada, hemos concluido con el «Elvira». A otra cosa...

Sergio Mullor, de Madrid, expone su gran duda: ¿Cuánto tarda una elfa en dar a luz? Bien, ya en serio, me pregunta si el Señor de los Anillos que tiene para su Amstrad es JDR. Me temo que no, que es una aventura conversacional con unos cuantos años. Sin embargo, Interplay publicó recientemente un juego de idéntico nombre y basado en el mismo libro que sí lo es, pero no en 8 bits. Lo que enlaza con la siguiente cuestión: la razón por la que sólo se hacen JDRs para 16 bits puede ser la mayor memoria que estos soportan (en un 8 bits sólo se podría hacer con varias cargas).

Alejandro Company, de Palma de Mallorca, tiene algunas preguntas. Las del «Elvira» ya están contestadas, espero. En el «Bloodwych», la llave de la nueva torre a recorrer la podrás encontrar en la cúspide de la torre de la Luna: busca con cuidado y con el explorador que lleves. La pregunta sobre el «Dungeon Master» os la paso al resto: ¿cómo matar al espíritu negro que hay en la misma fase del dragón? Por cierto, me da la impresión que tal espíritu es el malo final. Y otra cosa, te aseguro que procuro –como habrás podido comprobar desde hace algún tiempo– no repetir respuestas del tipo "qué juegos hay para tal ordenador".

Para responder a Raúl Sánchez, de Getafe (Madrid), debo enfadar un poco a Alejandro. Lo siento, pero que yo sepa no hay JDRs para PCW ni para Game Boy (y para ésta lo veo muy difícil). Y no me repito porque nunca me habían preguntado por estos sistemas.

Manuel Herrera, de Cáceres, tiene problemas "técnicos" con el «Drakkhen». En concreto, sobre los códigos que te pide en determinados momentos. Dichos códigos los encontrarás en la hoja de protección que acompaña al juego. Tus restantes preguntas sobre «Elvira» y «Heroes of the Lance» ya han debido encontrar respuesta en pasados números.

A Alejandro Varón, de Albacete, siento no poder ayudarle. Alejandro tiene el «Curse of Azure Bonds» y en las instrucciones vienen ciertos párrafos que no comprende correctamente. Yo no tengo el juego así que no puedo hacer lo que me pides. De todas formas, supongo que dichos párrafos deberás ir leyéndolos cuando el juego así te lo diga. Esta es una forma bastante habitual de proteger los JDRs de esa lacra llamada piratería.

Espero que hayáis disfrutado con estas líneas y que hagáis lo propio con las siguientes dedicadas al «Drakkhen». Os sigo recomendando el «Dark Heart of Uukrul», con el que yo paso todo el tiempo que puedo. Y eso es todo. El próximo mes, más.

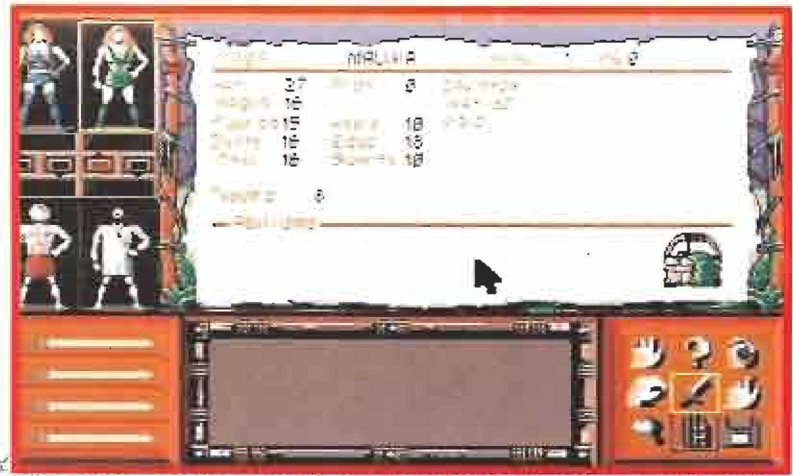
Ferhergón

Espero vuestras ideas, colaboraciones y preguntas en la dirección: ***MICROMANIA*** *C/ De los Ciruelos, nº 4, 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid), especificando en el sobre* ***Maniacos del Calabozo.***

MANIACOS del Calabozo

La amenaza que esta vez se cierne sobre nuestro mundo es más bien barroca. Una isla, la isla de los Drakkhen, amenaza con crecer y crecer hasta ocupar toda la Tierra, acabando con los indefensos humanos. Un grupo de cuatro héroes es el único arma contra su poder. Supongo que te animas a ayudarlos un poco.





En «Drakkhen» contamos prácticamente con los mismos valores y puntuaciones en las diferentes habilidades que en casi todos los clásicos juegos de Rol.

El ÚLTIMO DRAGÓN

DRAKKHEN

La historia que se nos cuenta como desencadenante de la acción es bastante compleja. Todo parece que comenzó con un paladín que, sin conciencia de su acción, mató al último dragón del mundo. A partir de aquí se desenvuelve una espesa trama, a la que nosotros hemos de intentar poner fin.

Resumiendo, baste decir que en la isla de los Drakkhen hay un sacerdote humano al que debemos encontrar, así como nueve joyas, llamadas Lágrimas, que hemos de reunir.

Dicha isla está dominada por los Príncipes Drakkhen, que son ocho, –cuatro varones y otras tantas hembras–, agrupados en parejas asociadas cada una a uno de los elementos: Fuego, Tierra, Aire y Agua. Así, la isla tiene cuatro zonas, dedicadas a los citados elementos y dominadas por la pareja correspondiente.

No tardaremos mucho en descubrir que cada Príncipe y Princesa posee una de las Lágrimas, por lo que el juego parece cuestión de encontrar a los citados seres y pedirles las Lágrimas. Por supuesto, la cosa no es tan simple. Además, sólo hay ocho príncipes y he hablado de nueve Lágrimas...

Primeros pasos por un mundo nuevo

«Drakkhen» es un juego que resulta frustrante en un primer momento. La razón es evidente. Los poderosos monstruos que pueden aparecer desde las pantallas de inicio del juego acabarán en un abrir y cerrar de ojos con la inexperta cuadrilla, impidiéndoles así aumentar la experiencia. Vamos, la pescadilla que se muerde la cola.

Así, lógicamente nuestros primeros pasos han de ir encaminados a la supervivencia; esto es a subir la experiencia de nuestros aventureros para que puedan sobrevivir a los numerosos monstruos que buscarán su inmediata destrucción.

Respecto a la composición del grupo, recomiendo que esté formado por dos guerreros, un mago y un sacerdote. Olvidaros de exploradores, pues no parecen imprescindibles y es preferible emplear otro guerrero que facilite el combate.

El primer consejo obvio es que grabéis la partida cada vez que matéis a un monstruo sin bajas en el grupo. De esta forma iréis acumulando experiencia sin los riesgos que implican los dragones gordos que no perdonan echando a perder el trabajo de mucho tiempo.

Otra cosa a tener en cuenta es que tanto monstruos como objetos vuelven a aparecer cada vez que entréis a un castillo, con lo que podréis proveeros hasta la saciedad de objetos que juzguéis útiles y ganar experiencia matando repetidamente a monstruos de peligrosidad conocida.

Antes de nada debemos conseguir el arco que venden en la tienda. Dicha tienda se halla en la zona del Aire (caracterizada por sus nieves perennes) en el extremo este al lado del camino.

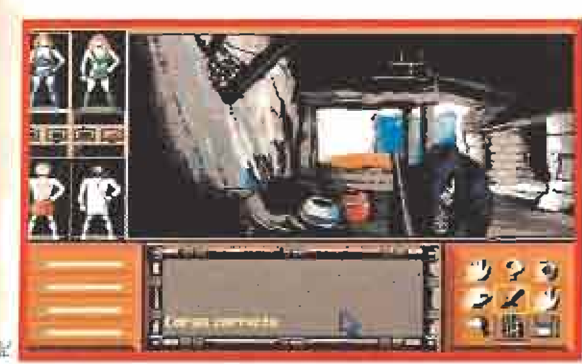
Una vez adquirido el arco, lo suyo es irse al primer castillo y explorarlo únicamente con el personaje que lleve el arco. Procura que los demás se queden en la habitación de salida. Cada vez que se enfrente a un monstruo usa el combate automático y procura que no se acerque mucho al bicho. De esta forma acabarás con él de manera limpia y segura.

Sobre cetros y anillos

Merecen un apartado especial, pues son objetos que pueden facilitar enormemente la finalización del juego, aparte de ser un arma de doble filo. En algunos casos, su activación nos dará algún poder de forma ilimitada, como invisibilidad, regeneración de puntos o comprensión de idiomas. En otros, incrementa en dos puntos alguna de las cualidades (fuerza, destreza...) de quien lo lleve.

Por desgracia, un personaje sólo puede usar uno de estos objetos y no dos a la vez. Es muy, muy conveniente conseguir un objeto de invisibilidad para cada personaje. De esta forma, ante cualquier enemigo podremos ponerles rápidamente el objeto e impedir una muerte indeseada. Los enemigos, por fuertes que sean, intentarán zurrarnos, pero al no vernos no tardarán en abandonar su intento.

El problema estriba en que no podemos soltar los objetos que afecten a las cualidades, pues el personaje que los tire perderá de forma permanente dos puntos en dicha cualidad. A poco que nos descuidemos, terminará como un verdadero inútil. Tened



«Drakkhen» cuenta también con pantallas estáticas en las que veremos al resto de los personajes secundarios.



La caída de la noche puede obligar a tus aguerridos expedicionarios a que busquen un refugio para descansar.



El sistema usado en este programa permite que con poca memoria se generen unos escenarios de gran extensión.



Los desiertos no son un lugar tranquilo en el mundo de «Drakkhen»; el peligro puede surgir en cualquier lugar.



El mundo donde transcurre nuestra aventura es de los más grandes y complejos que se hayan visto en un RPG.



Aunque parece frustrante en un primer momento, el juego, si sigues unas sencillas normas, te resultará sencillo al final.

muy en cuenta lo dicho cuando os dediquéis a matar monstruos en busca de cetros o anillos de invisibilidad. Por cierto, lo mismo ocurre si vendéis el objeto: también perderéis los puntos.

Comienza la acción

Para entrar al primer castillo, que es de Wordtkhen, el Príncipe de la Tierra, deberemos esperar a que el tiburón haya pasado el puente levadizo y encaminarnos de inmediato a la puerta. Cuando encontremos a Wordtkhen le podremos preguntar cuál es la primera misión.

Detrás del Príncipe hay una armadura, pero sólo podremos alcanzarla invisibles (¡lo véis, ya empezamos!). También oculta por su cuerpo hay una puerta tras la que podremos explorar parte del castillo. La cabeza del dragón que encontramos más allá de la capilla provoca la aparición de una puerta en la habitación situada tras el príncipe.

Cumplidos los recados del príncipe, la trama comenzará a desarrollarse y los descubrimientos y traiciones no tardarán en aflorar. Pronto encontraréis al sacerdote humano (si bien en condiciones no tan humanas) y conoceréis a corruptos Príncipes y hermosas (es un decir) Princesas. Por supuesto, está muy lejos de mi intención desvelaros tal trama: pienso que os aguaría el juego.

Alguna respuesta

Pero sí debo contar, para ayudar a quienes les interese, cómo entrar a ciertos castillos. El de Haagkhen, Príncipe del Agua, tiene una voraz puerta que no dudará en cepillarse a cualquiera que entre.

Para evitar que sacie su apetito deberemos hacer, antes de entrar, el hechizo de abrir puertas; este dato nos lo dice su antiguo mayordomo que habita al sureste del castillo: "Only magic can keep dragon's mouth opened" (Sólo la magia puede mantener la boca del dragón abierta).

Para franquear la entrada del castillo de Nanthka, Princesa del Aire, precisamos de un anillo que nos darán en el castillo de su hermano Nanthken... sólo cuando llegue el momento.

Lo más difícil del castillo de la princesa es encontrarlo, pues está perdido en las nieves sin ningún camino cerca. La entrada al Minarete, castillo de la Princesa del Fuego Hazhultka, sólo es posible por el extremo derecho de la puerta. En caso contrario sufriremos un ligero pinchazo. Por supuesto esto se deduce del mensaje que nos da uno de los habitantes de la isla que hallaremos en los caminos: "The right hand tooth is the key" (El diente a mano derecha es la llave).

Nos queda la Pirámide del Desierto, el inexpugnable castillo de Hazhultken, Príncipe del Fuego. Entrar a éste es para nota. Las pistas que nos dan aborígenes cercanos son bastante oscuras: "Los misterios de las pirámides pueden aprenderse mirando a los ojos del dragón", "Estrellas y desastre es lo mismo cuando hemos de escudriñar el nuevo misterio del palacio". Bien, la solución está en orientarse correctamente: para poder entrar hemos de acercarnos a la pirámide de forma que la constelación con forma de Osa Mayor quede encima de la pirámide o un poco a su derecha. Ingenioso, ¿eh?

El último misterio es la famosa novena Lágrima. Pero éste os queda para vosotros. Venga, maniacos: escribidme revelándome su paradero.

Ferhergón

QUERER E

Consola 8 Bits MASTER SYSTEM II



Consola Portátil Color GAME GEAR









ES PODER

Lo que quieras. Cuando quieras. Como quieras.

En 8 ó 16 Bits e incluso en portátil a todo color. Con las nuevas Consolas SEGA ya puedes disfrutar de todo aquello que siempre habías soñado. Y mucho más.

Además, convencer a tus padres no te costará mucho. Basta con que les invites a probarla... seguro que quedarán fascinados por el realismo de sus grandes aventuras nada más apretar el botón de encendido.

Consola 16 Bits MEGADRIVE



SEGA

Vive Una Aventura Segura



La gran travesía

EL VIAJE DE COLON



Podremos elegir los marineros más adecuados al tipo de travesía que tengamos intención de realizar.



Al igual que Cristobal Colón hace quinientos años en nuestro camino hallaremos tormentas e incluso piratas.

El próximo mes de agosto, hará 500 años que Cristobal Colón, partió con sus tres carabelas hacia Asia, pero por una ruta diferente a la habitual. Esto es lo que hizo posible que, en su empeño de llegar a la India, "tropezase" con el continente americano. El viaje no fue lo que se llama un crucero de placer en un transatlántico, sino que a bordo de sus tres carabelas, Colón y su tripulación, sufrieron grandes penalidades.

- MICRONET
- Disponible: **PC**
- V. Comentada: **PC**
- T. Gráficas: **VGA**
- **Simulador de navegación**



El juego está realizado en VGA pero con la particularidad de incorporar más de los 16 colores habituales.

Este simulador que ahora nos presenta la compañía española Micronet, nos brinda la oportunidad de conocer los hechos históricos del descubrimiento, además de permitirnos aprender mucho sobre la navegación y el funcionamiento de los barcos en aquella época, cuando todavía no se utilizaba ningún combustible y las técnicas para orientarse en medio del océano, eran muy rudimentarias.

Antes de iniciar el viaje deberemos reclutar la tripulación que mejor trabaje en alta mar. Podremos escoger entre diferentes marineros con sus propias características. Sólo conoceremos a los realmente buenos, después de haber comenzado varios viajes con diversas compañías.

Una vez que estemos navegando, deberemos ingeniárnoslas para llegar a buen puerto. La única ayuda con la que contamos a bordo son los diferentes instrumentos con los que la carabela está equipada.

Durante la travesía, se nos irán haciendo diversas preguntas, –en el estilo de «Trivial Pursuit»–, sobre el descubrimiento y la vida de nuestro héroe. Cuantas más preguntas contestemos correctamente, menos percances encontraremos en nuestro viaje, y viceversa.

Las desgracias posibles, son de lo más variado: algun miembro de la tripulación se comerá doble ración, los marineros caerán enfermos, existirán motines a bordo, encallaremos en un mar de algas, el viento dejará de soplar, etc... Estos problemas se irán solucionando a medida que contestemos preguntas correctamente.

Existen otras acciones que deberemos realizar a lo largo de la travesía. Para conseguir alimentos deberemos pescar, pero sólo cuando la caña se mueva interesará continuar intentándolo. Pocas son las ocasiones en las que tendremos esta oportunidad, por lo que es aconsejable no desperdiciarlas, así como controlar los alimentos que ya tengamos en nuestro poder. También será importante adrizar la nave en caso de tormenta. Esto requiere haber recogido previamente un mástil flotando sobre el océano, y que impedirá que el barco llegue a escorar.

A lo largo de la marcha de nuestro viaje iremos construyendo, mediante los correspondientes apuntes en el cuaderno de bitácora, una carta naútica que nos informará en todo momento de dónde estamos situados. Eso, si las lecturas las realizamos correctamente, pues lo que se recoge en esta carta de navegación es lo que nosotros calculamos, que no tienen por qué ser lo correcto. En un mapa completo, veremos las dos rutas, la correcta y la que realmente hemos seguido. El reloj de arena también influye a la hora de hacer las mediciones ya que cada vez que le demos la vuelta debemos hacer la correspondiente anotación.

El buen desarrollo del juego, requiere unos conocimientos, que no todos los que nos sentamos ante un ordenador tenemos. Para remediarlo es muy aconsejable leer detenidamente el manual de instrucciones. Así evitaréis encontraros en medio del mar sin saber dónde estáis o cómo seguir. Algunas partes fundamentales del juego son realmente difíciles. Ejemplo de esto es el uso de la ballestilla –instrumento para calcular la latitud en la que nos encontramos– por la noche. Tendremos que saber mucho sobre astronomía para localizar la estrella polar, a pesar de las indicaciones del manual.

Pero a pesar de estos pequeños inconvenientes, la simulación es muy interesante, tanto el diseño del simulador en sí, como la idea de crear un juego que, además de entretener, enseñe algo tan importante como lo es un hecho histórico de esta embergadura.

M. G. L.

LA PUNTUACION

"Una interesante iniciativa, didáctica y entretenida."

La aventura continúa

SHADOW SORCERER

Estaba deseoso de jugar con este programa. Supongo que muchos de los "rol-adictos" que andan por estos lares también. Los que hayáis visto alguna imagen del programa comprenderéis por qué. Por eso, ha sido una suerte que lo trajeran tan pronto aquí. Os cuento...



Nuestros guerreros, el "party" como dicen los habituales de estos juegos, se desplazan por un mapa en el que tendremos que marcar sus objetivos con el ratón.

- **U.S.GOLD/ T.S.R./ S.S.I.**
- Disponible: **ST, AMIGA, PC**
- V. Comentada: **AMIGA**
- **R.P.G.**

En principio, se trata de la continuación de la serie basada en "Crónicas de DragonLance", que, como todos sabéis, está formada por «Heroes of the Lance» y «Dragons of Flame». Pero ofrece sustanciales diferencias respecto a ellas.

Para empezar, los dos juegos citados salieron publicados aquí después de su aparición en Inglaterra. Por el contrario, éste lo tenemos aquí prácticamente al mismo tiempo.

En segundo lugar, los gráficos son mucho más espectaculares que en los anteriores, que no eran, seamos sinceros, ninguna maravilla. Otra diferencia sustancial es la orientación del juego, bastante cambiada, como ahora veremos.



Los templos y demás edificaciones deberán ser exploradas con mucho cuidado por nuestros guerreros.

El juego está traducido al español, y lo mismo ocurre con las instrucciones. Estas incluyen, otra novedad, un sistema de protección bastante usado en JDRs, consistente en ciertos párrafos a los que se remitirá el juego en momentos clave de su desarrollo, para describir la situación. Por ejemplo, llegas a una sala y te dicen: "Aquí hay una estatua de piedra. Lee el párrafo 13". Dicha lectura resulta, pues, recomendable para obtener el máximo provecho del juego.

LA NUEVA AVENTURA.

El objetivo de los Compañeros de la Lanza es ahora conducir a los recién rescatados de Pax Tharkas (vease «Dragons of Flame») a un refugio seguro donde puedan proseguir una vida feliz. Para ello, debemos explorar los territorios situados al Sur de la citada fortaleza.

Por supuesto, resulta bastante incómodo ir con todos los refugiados y sus carretas de aquí para allá buscando acomodo. Por tanto, se ha decidido formar grupos de cuatro Héroes para que exploren el camino y guíen a los refugiados. Los restantes Héroes permanecerán cuidando de estos.



Si has leído las Crónicas de la DragonLance esta aventura será mucho más fácil para ti.

Es precisamente a la cuadrilla a quien nosotros manejaremos. Sus componentes los podremos elegir de entre 16 personajes. A los ya conocidos de juegos anteriores (Sturm, Flint, Tass...) se unen ahora otros personajes como Tika o Elistan, viejos conocidos


Como juego de Rol que es, «Shadow Sorcerer» nos da una serie de valores en puntos de varias características físicas de nuestros protagonistas favoritos.


Los enemigos que vamos a encontrar en este nuevo juego de Dragonlance son muy variados.


Hay infinidad de localizaciones por explorar, todas ellas en perspectiva tridimensional.

de los que hayáis leído Crónicas. Esto da, sin duda, más variedad al juego. Sin embargo, sigue sin permitir la creación de personajes como un JDR puro.

El juego se desarrolla sobre un mapa en el que movemos una figurita y en donde se reflejan los sitios explorados, así como otros grupos (de enemigos o refugiados) que puedan viajar por él. En muchas ocasiones, cuando encontramos enemigos, algún objeto importante o puertas, la visión pasa a ser isométrica y controlamos directamente a los personajes.

El manejo de los mismos es sencillísimo, con un sistema de menús inteligentemente diseñado y que consigue que estas secuencias se "deslicen" literalmente. No hay ninguna complicación a la hora de ordenar a cualquiera de ellos hacer algo. Y esto da una enorme adictividad al juego.

Así, nuestros héroes pueden coger cosas, luchar, lanzar hechizos, hablar, moverse o mirar, prácticamente con una pulsación de botón. Adicionalmente, podemos definir su comportamiento en combate –lo que harán si no se les manda algo– e incluso ordenar a todos simultáneamente que vayan a algún sitio. Aparte del recorrido del mapa, hay algunas localizaciones donde deberemos explorar grutas o castillos. Es aquí donde más gana el juego, pues este componente de exploración real se echa de menos en el resto del desarrollo donde predomina la estrategia.

Y BIEN...

«Shadow Sorcerer» destaca sobre todo por sus gráficos. Son bastante buenos, con una perspectiva isométrica muy lograda y que rara vez induce a confusión, lo que suele ocurrir en otros juegos de rol. Los escenarios están muy bien hechos, sobre todo en los lugares a explorar. Incluso el mapa general con sus figuritas es una delicia. El movimiento de los personajes es correcto, aunque hay veces que se embarullan. Sonido... tiene. Esto es más de lo que se puede decir de los anteriores juegos de la serie. En particular, destaca la música de la presentación. Parece que van puliendo las formas.

«Shadow Sorcerer» es bastante original en muchos aspectos. El tema en sí y los gráficos isométricos son sus puntos fuertes, pero tampoco debe olvidarse el excelente sistema de menú usado en las escenas en tiempo real; es este sistema el que le da gran parte de la adicción que tiene. Sin embargo, pese a ser un JDR, hay poco que explorar y esto es siempre un aliciente. Como punto en contra, he de decir que el cambio entre pantalla isométrica y mapa es algo lento, lo que puede exasperar bastante si te encuentras con varios enemigos.

«Shadow Sorcerer» parte, tanto en tema como en complejidad, donde el «Dragons of Flame» dejara la saga. Es un JDR orientado al combate y que decepciona sólo por el escaso componente de exploración que hay en él. Muy interesante.

F. H. G.



Al servicio de la ONU

MIG 29 SUPERFULCRUM


De nuevo tendremos oportunidad de volar en una de las más poderosas y perfectas máquinas de guerra volantes.


No se explica mucho que Domark haga una segunda versión de un juego sin mejorarle significativamente.

Todo parece indicar que Domark no quedó contenta del todo con la primera parte de este programa ya que a los pocos meses ha lanzado una segunda versión con el prefijo "súper". ¿Es efectivamente "súper" este Mig 29? Pues la verdad es que a simple vista no lo parece, aunque, eso sí, supera ampliamente a su predecesor.

- **DOMARK**
- Disponible: **ST, AMIGA y PC**
- V. Comentada: **PC**
- T.Gráficas: **CGA, EGA, VGA**
- **Simulador de vuelo**

En una primera aproximación al programa tal vez lo que más llame la atención es que, frente a los ambiciosos planteamientos que caracterizan en este momento el mundo de la simulación, este «Mig 29 Superfulcrum» sorprende por su sencillez. Por citar un ejemplo concreto podemos mencionar que las misiones que incorpora se quedan, en principio, algo cortas. Nos encontramos solo un argumento que nos coloca en Sudamérica y nos enfrenta con una fuerza militar invasora,–ahora nuestro Mig pertenece a las fuerzas de la O.N.U.–, y un único mundo artificial por explorar en el que hay varios objetivos enemigos que destruir. Comparado con la ingente cantidad de misiones que incorporan los últimos simuladores no nos negaréis que parece un poco extraño este recorte de medios, a no ser que se pretenda crear discos de escenarios, cosa que por otra parte no parece probable.

Los gráficos del juego están realizados en 256 colores usando unos hermosos degradados que surgen de la línea de horizonte hacia arriba y hacia abajo. Aparte de eso las bases enemigas, los puentes que hay que destruir e incluso los aparatos pertenecientes a nuestros oponentes no sobresalen en el apartado gráfico. Curiosamente la mayor parte de las bases no cuentan más que con dos o tres edificios dispersos dando más la imagen de un campamento que la de un verdadero centro neurálgico militar. Valles, cordilleras y ríos son los otros accidentes geográficos cuya aparición, aunque algo brusca cuando descendemos, añaden colorido y vistosidad a un escenario que de otro modo sería bastante pobre.


Los gráficos del juego en versión Amiga son mucho más simples que los que aparecen en el juego de Pc.

«Mig 29M Superfulcrum» posee las opciones habituales en los simuladores de vuelo que permiten observar a nuestro aparato desde cualquier ángulo e incluso seguir a nuestros misiles hacia su objetivo. Por cierto, sólo hay tres tipos de armas disponibles: cohetes, misiles aire-aire y aire-tierra. Es posible configurar nuestro aparato según nuestras preferencias para atacar aumentando la cantidad de cada una de las clases de armas en detrimento del resto.

Por contra, la suavidad de movimientos del programa es soberbia, de lo mejor que hemos visto incluso en ordenadores relativamente lentos, siempre hablando como mínimo de una configuración AT. Aunque también existen algunos errores que a veces provocan que algunas teclas no respondan con la suficiente rapidez a nuestras pulsaciones.

«Mig 29M Superfulcrum» no es un simulador para principiantes ni para expertos, se queda en un término medio para los que gustan de este tipo de juegos pero no son demasiado exigentes. Si tuviéramos que catalogarle diríamos que está un poco atrás en posibilidades con respecto a los últimos lanzamientos, «Chuck Yeager's Air Combat» o «Jetfighter II» por ejemplo son mucho más completos, y se ha quedado algo antiguo nada más salir al mercado. Una lástima.

J.G.V.

VERSIÓN AMIGA

Gráficos más simples y una mayor brusquedad en el movimiento de Amiga son las diferencias entre las dos versiones comentadas. Por supuesto, olvidaros de los 256 colores, en Commodore se limitan a 32, pero sólo si poseéis un mega de ram o más, si no os tendréis que conformar con una paleta de dieciséis. Por lo demás los dos ordenadores poseen prácticamente las mismas opciones. Prueba de ello es que el manual sirve indistintamente para una u otra versión. También hay, desgraciadamente para Domark, muchos simuladores en el mundo Amiga que superan ampliamente a «Mig29M Superfulcrum».

LA PUNTUACIÓN

"Sus limitadas opciones le hacen perder algunos enteros."



Viaje inevitable al futuro

GOLDEN EAGLE

Este nuevo programa de la compañía francesa Loriciel nos traslada a una especie de Metrópolis del futuro en la que, como en la mítica película de Lang, convive la más moderna tecnología con los miedos y fetichismos del pasado. Detrás, la eterna búsqueda de la libertad y la justicia como en cualquier otra época de la historia.

- **LORICIEL**
- Disponible: **AMSTRAD, AMIGA, ATARI, PC**
- V. comentada: **AMIGA**
- **Videoaventura**

Como su nombre indica, el juego gira en torno al águila dorada, una estatua de desconocido poder que ha sido adorada por numerosas sectas del pasado. Nahmur, el gran sacerdote, ha enviado a sus tropas para apoderarse del águila, pero una vez con ella en sus manos ha sido incapaz de dominar su poder y ha decidido dividirla en varios pedazos.

El hijo del último guardián del águila intentando recuperarla se ha internado en la ciudad, pero los mutantes desterrados que viven en su subsuelo han aprovechado la iniciativa para recuperar la libertad perdida desconectando el módulo hipnótico del joven para ponerse en contacto permanente con él.

La base enemiga está dividida en zonas comunicadas por accesos de seguridad. En los diversos terminales que hay en los pasillos el héroe podrá obtener noticias, recibir mensajes de los mutantes rebeldes, observar un mapa de la base e incluso jugar una partida de Othello. Otros importantes puntos son los cofres que guardan las partes del águila y los terminales de armamento. Por desgracia la base está protegida por guardias armados y robots, y el héroe deberá evitar los escapes de gas y las descargas eléctricas, activando además los interruptores que controlan las placas electrificadas del suelo.

«Golden Eagle» es, como ya habréis deducido, toda una videoaventura futurista. No es en absoluto un juego trepidante, ya que los movimientos de los personajes, aunque correctos, resultan lentos y hay una falta generalizada de acción. Los gráficos no llaman demasiado la atención y nos recuerdan al estilo de los juegos para Amstrad que Loriciel creaba hace años. Sin embargo, es un programa para dibujar mapas, anotar mensajes y adivinar combinaciones secretas ambientado por un buen argumento en el que se funde el héroe solitario con una fuerza en segundo plano, los mutantes rebeldes, que complica y dignifica la misión del protagonista.

Sólo queda aplaudir la correcta traducción de todos los textos al castellano y criticar los lentos accesos al disco que acaban por destruir la poca acción que pudiera tener el juego.

P.J.R.


Nuestro héroe hará frente en la base a multitud de peligros y trampas dispuestas para impedir su acceso.


Aunque gráficamente el juego no es sobresaliente su desarrollo invita a profundizar en él.

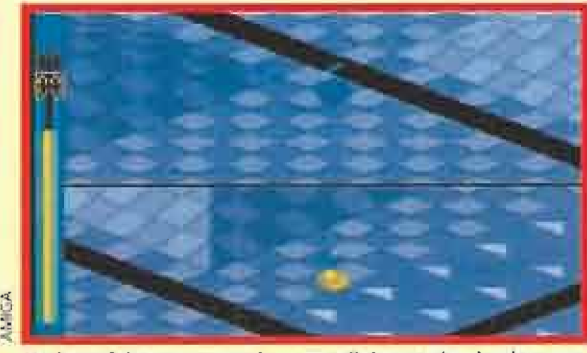
LA PUNTUACION

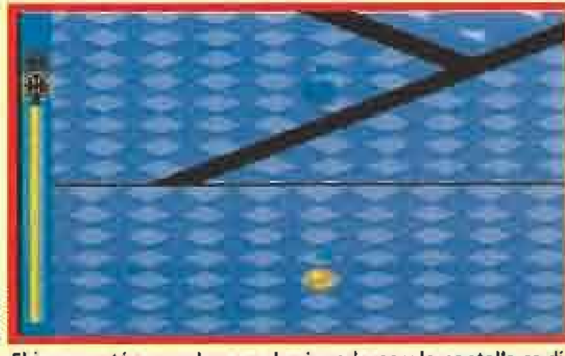
ORIGINALIDAD
ADICCION
GRAFICOS
ANIMACION
SONIDO
DIFICULTAD

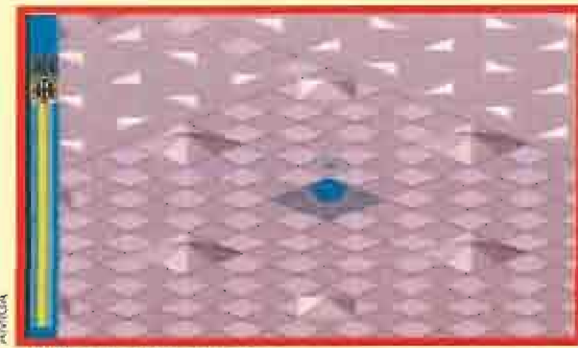
"Una elitista videoaventura que incluye elementos originales."

¡Conecta tu cerebro a la red!

SLIDERS


No hace falta ser un genio para adivinar a simple vista que nuestro objetivo es encajar goles en las porterías.


El juego está pensado para dos jugadores y la pantalla se divide en dos zonas para mostrar la acción de cada uno de ellos.


«Sliders» incluye doce campos diferentes pero en breve se comercializarán nuevos escenarios.


El terreno de juego tiene obstáculos y algunas trampas que complican considerablemente nuestra tarea.

En un laberinto tridimensional se desarrolla un juego nuevo y desafiante, cerebro contra cerebro conectados entre sí en una extraña competición cibernética. El sucesor de aquel deporte que en el siglo XX, movía masas, "fútbol" o algo así le llamaban, acaba de insertarse en las disqueteras de nuestras computadoras. ¡Cyberpunks todos, preparaos para «Sliders»!

- **PALACE**
- Disponible: **AMSTRAD, C64, ATARI, AMIGA, PC**
- V. Comentada: **AMIGA**
- **Arcade/Deportivo**

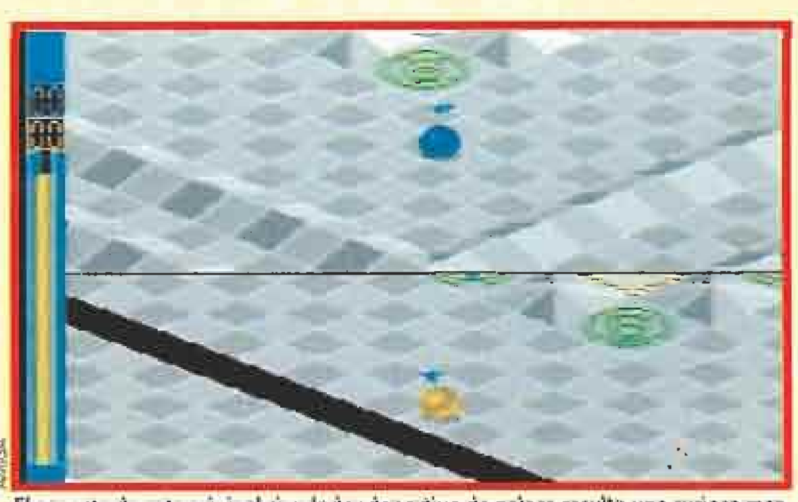
Palace es un nombre que todos asociamos con buenos juegos. Pocas veces nos han defraudado sus programadores y tras un largo paréntesis han vuelto a las andadas con un súper juegazo todo adicción.

«Sliders» es una curiosa mezcla entre «Ballystix» y «Marble Madness». Del primero ha sacado la forma de juego y del segundo el aspecto final y los decorados. El resultado es extraño pero, aunque parezca mentira, muy interesante. Una mezcla explosiva.

¿CUANTOS BYTES TIENE UN BALON?

El argumento de este nuevo programa nos habla de un mundo en el que la droga se llama ordenador. Las mentes se conectan en una especie de red gigantesca en la que los programas y los usuarios se entremezclan en un mundo caótico donde no es difícil ser devorado por un virus informático o introducirse en una realidad virtual donde nos juguemos la vida. En este universo formado por chips neuronales existe un deporte que atrae a las mentes más poderosas, su nombre es «Sliders» y convierte al jugador en una bola que se desliza en un terreno de juego con dos extrañas porterías y un balón. La misión os la podéis imaginar, sí, meter goles y sólo sobrevive quien consigue más puntos.

Así la cosa parece simplemente un programa más de pseudo-fútbol, pero «Sliders» tiene otras muchas particularidades. Por ejemplo una serie de trampas, flechas de dirección única, agujeros... en el terreno de


El aspecto de este original simulador deportivo de palace resulta una curiosa mezcla entre «Marble Madness» y «Ballystix».

CONSEJOS Y TRUCOS

- Si caes en las zonas de dirección obligada no intentes salir de ellas a lo loco, sigue su camino hasta el final. Perderás menos tiempo.
- Es muy importante que siempre tengas muy clara la dirección en la que se encuentra la portería contraria, no pierdas el tiempo cuando estés en posesión del balón.
- Cuando juegues contra el ordenador y estés un poco perdido vuelve hacia tu portería para orientarte y para encontrar a tu contrincante que, con toda seguridad, no andará demasiado lejos.

juego, que nos complicarán a la hora de deslizarnos por él y por supuesto cuando queramos meter goles.

Otro detalle es que, aunque podemos enfrentarnos contra el ordenador, el programa está pensado para dos jugadores y la pantalla se divide en dos partes para ver nuestras andanzas y las de nuestro contrincante simultáneamente.

Tampoco han quedado olvidadas opciones de inercia, velocidad de la bola, modo de visión del campo, fuerza de disparo, etc., que se pueden modificar a nuestro gusto en un completísimo menú que hace el juego mucho más simple y adictivo.

CINCO CERO Y ZAMORA DE PORTERO

Hay doce campos posibles, cada uno con una forma diferente y para cuando se os quede pequeño éste mágico número, Palace ha prometido nuevos discos de escenarios y normalmente, hasta ahora, esta poderosa compañía cumple lo que promete.

Estos chicos de Palace han recorrido un largo camino desde los dos «Cauldron» y su «Armadura Secreta de Antiriad», con grandes altibajos pero sin desilusionarnos en ningún caso. «Sliders» es uno de los primeros programas de una nueva época en la que esperan deleitarnos más a menudo con sus productos. Y es un inmejorable comienzo, porque junto a un desarrollo adictivo cien por cien existe una realización técnica irreprochable, desde el apartado del sonido hasta el último byte del programa.

Todo un golazo de una compañía mítica que ha sabido mantenerse en la brecha desde los comienzos y que, programa tras programa, juego tras juego, mejora lo inmejorable.

«Sliders» es extraordinario y aunque tampoco vamos a deciros que sea el juego del año si alcanza el nivel como para tener un lugar de honor en vuestra disquetera, sobre todo si os gustan los programas deportivos. Bien por Palace.

J.G.V.



Chiquito pero matón

SOLO EN CASA


AMIGA
La acción tiene lugar a lo largo de dos fases diferentes que intentan captar el ambiente de la película.


AMIGA
Aunque el desarrollo, similar al de las videoaventuras, parece interesante la calidad técnica no está a su altura.

Acaba de aterrizar en nuestro país la adaptación a los ordenadores domésticos de «Solo en casa», la película que arrasó las taquillas cinematográficas de todo el mundo hace ya algún tiempo y que consagró a Macauly Caulkin, su joven e ingenioso protagonista.

- CAPSTONE/ACCOLADE
- Disponible: **ATARI ST, PC AMIGA**
- V. Comentada: **AMIGA**
- **Arcade**

El juego trata de reproducir en pantalla el desarrollo de un argumento que tiene su punto de partida, como recordaréis, en una curiosa anécdota: los McCallisters, padres de familia numerosa y ciudadanos americanos de pro, se embarcan rumbo a unas paradisiacas vacaciones con toda su prole, pero ya en el avión, y camino de su soñado destino, descubren que han sido víctimas de un pequeño despiste... ¡han olvidado en casa a su pequeño hijo Kevin!

Lo que ellos no saben es que su retoño de 8 años se encuentra inmerso en una grave situación, ya que dos peligrosos ladrones, Harry y Marv, se encuentran en ese preciso instante merodeando la casa, dispuestos a entrar sin ser invitados para apoderarse de cuantos objetos de valor encuentren en su interior. Kevin, apercibido de la situación, sólo piensa en una cosa: "¡Esta es su casa, y tiene que defenderla!", así que dicho y hecho, manos a la obra, y todo listo para darle lo suyo a esos dos bribones...

El juego se abre por tanto con una primera fase en la que durante una hora –de 8 a 9 pero no en tiempo real– nuestro pequeño héroe dispone de la posibilidad de instalar un total de 26 trampas por toda la casa, para lo cual podrá recoger los objetos que parpadeen y colocarlos allí donde un cursor amarillo se lo indique. Durante este nivel el juego, por su desarrollo y por la estructura de su mapeado, recuerda en mucho a la legendaria saga de Mikrogen en torno al barrigudo Wally, en especial a esa leyenda llamada «Pyjamarama».

Superada esta fase accederemos a una segunda mucho más compleja en la que nuestra labor consistirá en escapar de las garras de los ladrones a la par que intentamos que caigan en nuestras trampas para conseguir acabar con ellos.

Por cierto, mucho cuidado, porque nosotros podemos ser también víctimas de nuestras propias trampas.

Dicho así, la cosa puede parecer divertida y de hecho lo sería, si no fuera porque «Solo en casa» ofrece una realización técnica no demasiado afortunada cuyos mayores desatinos quedan referidos al apartado de los movimientos –poco reales– y el control –altamente dificultoso– de nuestro personaje, que especialmente en la segunda fase se convierten en peores enemigos que los propios ladrones que nos acechan. Quién sabe, quizás con mejores gráficos, sonidos y movimientos «Solo en casa» podría haber sido un gran programa; por desgracia se ha quedado sólo en un juego mediocre que eso sí, viene avalado por un nombre que le hará gozar de más popularidad de la que de verdad merecería.

J.E.B.





Los trabajos de la reina de la noche

ELVIRA THE ARCADE GAME

¿Cuántos de nosotros no hemos deseado tener alguna vez un castillo medieval? Hasta Elvira no ha podido resistir la tentación y ha invocado a uno de sus antepasados más famosos, Gustav de Transilvania, para reclamarle su propiedad en herencia. Pero nada es gratis en esta vida y nuestra amiga tendrá que demostrar su valor al príncipe de los fantasmas antes que éste le otorgue el derecho a habitar en su lúgubre castillo.

- FLAIR
- Disponible: **AMIGA, ST, PC**
- V. Comentada: **PC**
- T.Gráficas: **EGA, VGA**
- **Arcade de Plataformas**

Aprovechando la justa fama de la sin par Elvira, Flair ha realizado un clásico arcade de plataformas en el que tendremos que superar dos niveles, el mundo de fuego y el mundo de hielo, para conseguir nuestro objetivo. Uno de los mayores problemas con el que nos vamos a encontrar en el juego es el impresionante tamaño de las dos fases, además de que son un complejo laberinto en el que es muy fácil perderse.

Elvira podrá emplear diversas armas arrojadizas para librarse de los extraños enemigos que pululan por el juego. Asímismo tendrá oportunidad de encontrar embrujos que le proporcionarán, durante algún tiempo, ventajas tales como inmunidad, energía o bolas de fuego, entre otras.

Hasta aquí todo va bien y la idea básica del juego, aunque no original, promete ser entretenida. Lástima que la realización técnica no esté a su altura. El mayor defecto del programa es que resulta lento para ser un arcade. Por ejemplo, para que os hagáis una idea, si un enemigo os ataca por la espalda resultará casi imposible darse la vuelta a tiempo para machacarle de un disparo. Aparentemente esta lentitud es consecuencia directa del detalle con el que ha sido realizado el gráfico de Elvira. Los decorados también han sido recargados en exceso. Muchas veces resultan confusos y es complicado identificar el lugar de la pantalla donde se halla nuestra heroína o localizar a sus enemigos.

«Elvira, The Arcade game» es de todos modos interesante teniendo en cuenta que existen pocos juegos para Pc de este tipo, pero poco más. Los aficionados a juegos como «Rick Dangerous» o «Impossamole» disfrutarán con él, aunque sin pasarse, pero los exigentes jugones que esperaran un arcade atómico se sentirán defraudados.

J.G.V.



Junto a Elvira tenemos que recorrer dos mundos diferentes para hacernos merecedores del castillo del tatarabuelo.



Los decorados del juego, demasiado recargados en ocasiones, resultan algunas veces confusos.



Estrategia para tener un negocio floreciente

MERCHANT COLONY



Controlaremos todos los barcos de nuestra flota desde la mesa de la oficina central.



Nuestro país es un lugar bastante apetecible para comenzar a enriquecernos con nuestros negocios.



«Merchant Colony» nos traslada al complicado mundo de los negocios del comienzo de la Revolución Industrial

7 PRECIOS MUNDIALES ORO

VENTAS		COMPRA	
85	ROMA	86	DURBAN
85	KIEL	86	LOANDA
85	MARSEILLES	86	HONG KONG
84	LIVERPOOL	86	SAN FRANCISCO
83	AMSTERDAM	88	ACCRA
83	LISBON	89	NEW YORK
83	BARCELONA	90	LIMA
82	ADEN	90	CALCUTTA

Para conseguir el éxito en el juego tendremos que estar muy pendientes de los diferentes precios del mercado.

Hubo una época en la que las oportunidades estaban a la vuelta de la esquina. Con sólo un poco de ingenio y algo de iniciativa uno se podía hacer rico de la noche a la mañana. Territorios vírgenes abrían sus puertas a todo aquel que quisiera afrontar la aventura y el riesgo. Si envidiaste a aquellos héroes, esta es tu oportunidad.

- **IMPRESSIONS**
- Disponible: **ST, AMIGA**
- V.Comentada: **AMIGA**
- **Estrategia**

Efectivamente, este juego pone a nuestra alcance los territorios repletos de riquezas por descubrir que constituían entonces América y Africa. Para conseguirlas se fundaban enormes compañías que eran las únicas que podían afrontar el riesgo de pérdidas que tales aventuras conllevaban. Por supuesto, la rentabilidad era enorme...

Así las cosas, nosotros, que somos muy machotes, vamos a fundar una empresa individual participada y dirigida por una sola persona: cada uno. El objeto está claro, el comercio con otros países y las ganancias mediante ello. Como objetivo deseable, está la colonización de terrenos que nos provean de productos a precios bajos.



Colonizar el nuevo mundo es una tarea que nos va a ocupar mucho pero que mucho tiempo.

EL JUEGO

Todo lo controlamos desde nuestra oficina. Aquí fletamos barcos y los dotamos de tripulación y les damos un destino al que dirigirse. Dichas naves deberán al principio trasladar colonizadores para tomar posesión de territorios de riquezas desconocidas. Sólo tras conseguir una provisión adecuada podrán dedicarse al porte y venta de mercaderías.

Los tripulantes ofrecen diferentes características. Hay militares, exploradores, ingenieros, colonizadores y hasta profesores. Cada uno llevará a cabo una misión diferenciada: los colonizadores cultivan, los exploradores cavan en minas y los profesores con sus escuelas pacificarán a los indígenas mediante la cultura.

Por desgracia, cada personaje cobra su sueldo de nuestro bolsillo. Y lo mismo ocurre con los barcos, cuyo mantenimiento también pulirá el dinerito. Así las cosas, parece claro lo que tenemos que hacer.

Pero no estamos solos en el mundo, ni mucho menos. Para empezar, otras muchas metrópolis están colonizando y procurando forrarse a costa del comercio poco escrupuloso, entre ellas Inglaterra (¡cómo no!) y Francia. Claro que también abundan los piratas que campan por esos océanos desconocidos. Y además la propia naturaleza nos puede sorprender con tormentas o alguna plaga de langostas. Incluso nuestros queridos indígenas, a los que hemos traído la civilización –y no a base de reservas, como hacen otros que ahora dicen que los hispanos eramos unos bárbaros con los indios, ¡vaya esto por el 92!–, puede que se subleven contra nuestro mandato. Vamos, que las cosas no son tan fáciles como podría creerse.

Respecto al comercio, hay que considerar que los precios fluctuan tanto en el tiempo como en cada puerto. Lógicamente, aquellos productos que abunden en algún sitio apenas se cotizarán. Pero si les llevas aquello de lo que carecen seguramente cierres muchos tratos ventajosos.

En nuestro despacho podremos además consultar distintos estados de las cuentas del negocio. Hay una cuenta de resultados y un balance de propiedades, como si de una contabilidad real se tratara. Podremos también desde aquí pedir un crédito a algún banco, que nos lo prestará con todo el "interés" del mundo. Podréis comprobar por que tantos prestamistas se ponían las botas en el Renacimiento... en vuestras propias carnes.

NUESTRA OPINION.

El primer dato a reseñar es que el juego conmuta entre sus diversas pantallas sin cargar de disco, lo que acelera bastante su desarrollo. Esto lo digo porque estos juegos suelen tener la



El mapa general nos permite trasladarnos de un lugar a otro del mundo para manejar la flota.

manía de hacerlo al contrario, con lo que acaban con la paciencia del jugador, al estar rompiendo continuamente la acción.

Sin embargo, ha dejado un resquicio bastante abrupto: no puedes hacer scroll de la pantalla de acción, lo que se traduce en que, para decirle a uno de tus hombre que vaya un poco fuera de la pantalla debes salir al mapa general y apuntar aquí a la nueva zona. Esto es incómodo a la par que engorroso y es una verdadera pena que no se haya corregido.

Los gráficos son bonitos sin alcanzar la excelencia; son "agradables" más que realistas y tienen algunos detalles de animación. En fin, cumplen bien su función dando algo de salero a la acción. Mención especial debe tener el dibujo del mapa, de gran calidad y similar a los de la época, tal y como yo los imagino.

El sonido desaparece tras deleitarnos con una agradable melodía de entrada. Se queda en los "bips" de selección de persona o barco, los "pofs" de opción no permitida y los "aahh" de hombrecito muerto.

El juego ofrece moderadas dosis de adicción, debido al grave defecto comentado algo más arriba. El caso es que a los demás menús se accede con gran facilidad y sin procesos complicados.

La originalidad no abunda. La idea básica de comerciar para enriquecerte –aparte de habérsele ocurrido ya a mucha gente– es tan antigua en esto del software lúdico como el «Elite». Ni la posibilidad de colonizar ni el desarrollo del juego ofrecen nada radicalmente nuevo.

Termino como suelo acabar con los juegos de este género. Muy recomendable para aquellos estrategas financieros de entre vosotros. Poco encontraréis aquí los amantes de la acción. Pero este juego os puede hacer pasar algunas tardes entretenidas, siempre que tengáis paciencia.

F.H.G.



Caliente, caliente

DE LUXE STRIP POKER 2

No hay ordenador que se precie que no posea en su programoteca un strip poker. Es casi una tradición. El Pc ha sido siempre el abanderado de este tipo de juegos. ¿Quién es capaz de resistirse a una partidita contra una guapa chica que se aligera de ropa según vamos ganándole? Este «De Luxe Strip Poker 2» está concebido como los juegos clásicos de este tipo, pero claro, incorpora algunas innovaciones.

- CDS
- Disponible: **AMIGA, PC**
- V. Comentada: **PC**
- T.Gráficas: **EGA, VGA**
- **Strip poker**

La primera novedad es que para evitar que las pequeñas personas, –en edad y no en tamaño–, que pululan por cualquier casa, se encuentren con un juego gracias al cual comenzarían antes de tiempo a hacer preguntas indiscretas, se ha incluido un sistema de contraseñas que nos permite personalizar el programa y evitar el acceso al mismo.

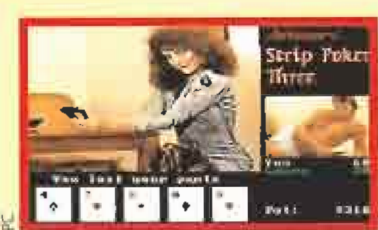
La segunda innovación consiste en que podemos jugar contra una, dos o tres de las chicas a la vez. Aunque perdamos ellas continuarán la partida, así que de cualquier forma no será difícil que podamos contemplar sus encantos al natural sin demasiado esfuerzo. Y la tercera es la incorporación de voces digitalizadas. Lamentablemente no se incluye opción de tarjeta sonora sino que se limita al pésimo y clásico "beeper" de los compatibles.

Kami, Laura y Greta son las protagonistas de este nuevo juego y también, para que no se tilde de machistas a sus autores, existe un personaje masculino que se desnudará evitando que nosotros, tras el teclado, tengamos que hacerlo. En un futuro se podrán incluir discos con nuevas chicas, pero para eso habrá que esperar aún algunos meses.

El nivel de juego no es diferente al de anteriores versiones de esta clase de software y continúa el eterno problema del póker informático: se notan enseguida los "faroles". Tampoco las digitalizaciones de las chicas están muy allá o sus poses son demasiado sugerentes.

«De Luxe Strip Poker 2» no pasa de ser una nueva versión de un tipo clásico de juegos, lo suficientemente bien realizado como para que merezca la pena dedicarle un tiempo, si te gustan estos programas.

J.G.V.



Parece que esta vez hemos perdido los pantalones y nos va a costar recuperarlos.



No os dejéis engañar por las apariencias no parece que hayan empleado todas las posibilidades de la VGA.



Podemos elegir, de momento, solamente entre tres chicas diferentes. Pronto habrá más.

VERSIÓN AMIGA

Leeento, demasiado lento. Carga las voces digitalizadas de disco y el acceso a veces se hace interminable y casi imprescindible el uso de disco duro, que entre los usuarios de Amiga escasea bastante. Gráficos equiparables a la versión de Pc gracias al uso del modo de alta resolución. En el nivel de juego y las demás opciones idéntico al programa creado para compatibles.

LA PUNTUACION

"Entretenido sin demasiadas sorpresas."



RECOMENDADOS


1. **HEIMDALL**
CORE DESIGN *(Atari St , Amiga, PC)*


2. **GUNSHIP 2000**
MICROPROSE *(PC)*


3. **ROBOCOP 3**
OCEAN *(Atari St, Amiga, Pc)*


4. **ANOTHER WORLD**
DELPHINE *(Atari St , Amiga, PC)*


5. **WOLFCHILD**
CORE DESIGN *(Atari St, Amiga)*


6. **ROBOCOD**
MILLENIUM *(Atari St, Amiga)*


7. **SHADOW SORCERER**
U.S.GOLD/T.S.R./S.S.I. *(Atari St, Amiga, Pc)*


8. **THE IMMORTAL**
ELECTRONIC ARTS *(Atari St, Amiga, PC)*


9. **OH NO! MORE LEMMINGS!**
PSYGNOSIS *(Atari St, Amiga, Pc)*


10. **MAD TV**
RAINBOW ARTS *(Pc)*

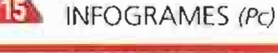

11. **E.S.S. MEGA**
TOMAHAWK *(Pc, CD-ROM, CDTV)*


12. **LOTUS II TURBO CHALLENGE**
GREMLIN *(Atari St, Amiga)*

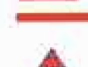
13. **DOUBLE DRAGON III**
STORM *(Spectrum, Amstrad, C64, Atari St, Amiga)*


14. **EL VIAJE DE COLON**
MICRONET *(PC)*

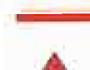

15. **ADVANTAGE TENNIS**
INFOGRAMES *(Pc)*



16. **STORM MASTER**
SILMARILS *(Atari St, Amiga, Pc)*


17. **VOLFIELD**
EMPIRE *(Spectrum, Amstrad, C64, Atari St, Amiga, Pc)*


18. **SLIDERS**
PALACE *(Amstrad, C64, Atari St, Amiga, Pc)*


19. **WING COMMANDER**
ORIGIN *(Pc)*



20. **GOLDEN EAGLE**
LORICIEL *(Amstrad, Atari St, Amiga, Pc)*

Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de MICROMANIA y en ella se incluyen los programas que a nuestro juicio destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales; es, simplemente, la opinión completamente subjetiva de la revista.

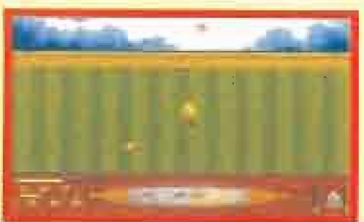


Condenados a vivir en el jardín

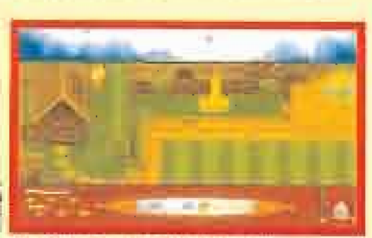
THE MAGIC GARDEN

«Magic Garden» tiene a su favor haber recurrido a un argumento sumamente original y poseer un desarrollo absolutamente desprovisto de violencia. Analizarlo puede ser una tarea confusa ya que encierra bastante más sorpresas de las que sugiere en un primer momento.

■ ELECTRONIC ZOO
■ Disponible: **AMIGA, ST, PC**
■ V. Comentada: **AMIGA**
■ Arcade/estrategia



Nuestro pequeño gnomo tendrá que cuidar el jardín de su Rey como castigo a su mal comportamiento.



El tiempo atmosférico influye en el resultado de las cosechas que planta nuestro pequeño amigo.

El protagonista de la historia es un gnomo llamado Grobble que, por oscuras razones, intentó sabotear el jardín real y fue atrapado con las manos en la masa. Grobble fue condenado a pagar su delito en un jardín de máxima seguridad donde su única esperanza para salir es lograr que el rey esté orgulloso de la belleza del lugar.

El jardín en el que transcurre la acción posee un invernadero, un cobertizo para herramientas, un viejo árbol hueco, un pozo e incluso una intrincada red de túneles en el subsuelo. La tarea de Grobble no se reduce a plantar semillas y cuidar las flores, sino que debe controlar las inestables condiciones del jardín. Entre otras cosas, vigilar el nivel de agua de la fuente para evitar que se escape el pez, colocar paneles solares para mantener la energía, evitar que los rayos de las tormentas caigan sobre él y ahuyentar a los insectos y a los jóvenes gnomos que pueden estropear su trabajo. Y todo ello sufriendo los cambios de clima y controlando la temperatura del lugar.

Mediante iconos se manipulan los objetos que pueden ser recogidos en la zona y guardados en los bolsillos de Grobble. Hay objetos tan variados como gafas de sol, llaves, comida para peces, semillas, cubos y un largo etcétera.

La primera impresión de este «Magic Garden» no es muy positiva. La idea es sin duda original y el personaje central del juego se hace pronto con nuestras simpatías, pero lo cierto es que el primer contacto resulta confuso. Primero, porque los gráficos son demasiado simples y pequeños, los colores empleados algo sombríos y los movimientos del protagonista muy esquemáticos. Segundo, porque el programa falla en la jugabilidad. Defrauda al jugador de arcades porque carece casi por completo de acción y dinamismo y no convence al adicto a la estrategia o la videoaventura porque su desarrollo una vez dominado puede hacerse monótono.

Se trata de un producto de difícil clasificación que creemos ha tomado una buena idea sin llevarla con éxito a lo divertido.

P.J.R.



Aprende a gobernar tu isla

STORM MASTER

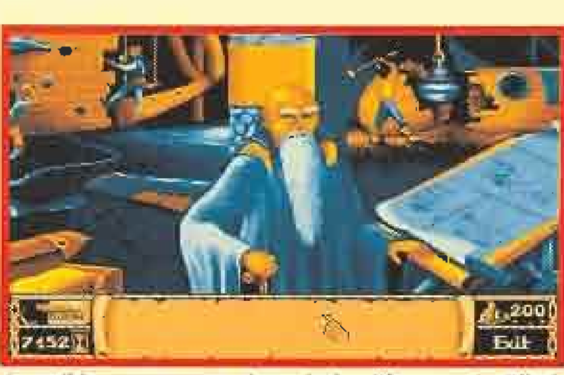
En este momento en el que los juegos de estrategia dominan en el panorama del software, y en concreto los que se han dado en llamar "simuladores de dios" ocupan una parte importante del mercado -prueba de ello es que han sido lanzados últimamente al mercado inglés «Populous II», «Realms», «Utopia» y «Megalomania» entre otros- surge este nuevo y complejo «Storm Master». Sus protagonistas son Eolia y Sharkaania, unas piezas blancas y negras disfrazadas de islas, aderezadas con muchos movimientos.



El juego posee unas muy buenas pantallas que ambientan perfectamente su argumento principal.



Urgaa es un lugar de un extraño planeta donde existen dos islas que siempre están enfrentadas entre sí.



Es posible escoger entre cinco niveles diferentes de dificultad en función de nuestra experiencia.



«Storm Master» es un programa que continúa la saga de otros juegos en los que actuamos poco más o menos dioses.

■ SILMARILS
■ Disponible: **PC, ST, AMIGA**
■ V. Comentada: **AMIGA**
■ Estrategia

Es muy probable que, ante el elevado número de programas mencionados anteriormente, os estéis preguntando qué aporta «Storm Master» al género. La respuesta es sencilla: no es un prodigio en originalidad o gráficos, pero en casi todos los aspectos tiene algo nuevo que ofrecer y alguna sorpresa agradable que deparar. Sigamos...

UN POCO DE HISTORIA

Las islas que abrían el comentario son gemelas y están situadas en Urgaa. En este planeta lo más destacado es su climatología y en particular, sus vientos. El dominio de este elemento ha de ser, como se desprende del nombre, decisivo.

El caso es que Eolia y Sharkaania llevan luchando tanto tiempo que nadie recuerda el origen de tal hostilidad. Como ocurre periódicamente, el gran Magister de Eolia ha sido asesinado por mercenarios sharkaanianos. No hay problema, la próxima vez le toca a un gobernador. Pero ahora algo va a cambiar, pues nosotros hemos sido elegidos para suceder al antiguo Magister.

Podemos escoger tanto nivel de dificultad como escenario de juego. Este se refiere a las condiciones en que están ambas islas al comienzo de tu mandato. Podrás elegir una Eolia pletórica y una Sharkaania desolada o, por el contrario, encontrarte con Eolia bajo mínimos y una Sharkaania todopoderosa. Hay cinco posibilidades.

El juego, que se desarrollará íntegramente desde tu salón, donde se encuentra reunido el Concilio de los Siete, formado por las siete personalidades más influyentes del país. Dichas personas no siempre estarán disponibles, lo que es una novedad. Dado que cada una te permite acceder a ciertas funciones, su ausencia causa que no las puedas hacer (al contrario de la mayoría de los juegos similares). Esto significa que deberás tratarles con cuidado.

Los integrantes del Concilio son el Maestro Molinero, con quien podrás controlar los cultivos, la ganadería y la industria; el Bufón, mediante el que podrás elevar la moral de la población; el Inquisidor, con el que podrás intrigar en la Corte y espiar a tus propios aliados; el Condestable, que te acompañará a la Bolsa para comprar y vender productos, cerrar tratos o recaudar impuestos; el Comandante, con el que accederás al menú de combate para lograr tu objetivo de destruir las siete ciudades de Sharkaania.

Los otros dos miembros del Consejo son los más novedosos. El Leonardo te permite meterte en un laboratorio para diseñar naves voladoras. El diseño se hace con un tablero de dibujo, añadiendo al modelo básico los elementos necesarios para las prestaciones deseadas, de entre hélices, remos, cascos o velas. A continuación, se le asigna tripulación, formada por pilotos, cocineros, soldados... Finalmente, llega el momento de probar el invento para ver si funciona. Si el test es exitoso podremos ordenar su fabricación en serie.

El Eclesiástico te permitirá llevar a cabo diversas ceremonias. Podrá fertilizar el suelo y hablarte de los vientos. Pero lo más importante es que puede realizar la Baarma, rito dirigido a lograr el control de los potentes vientos vitales para los habitantes de Eolia. Dicho rito tiene diez fases que deberán realizarse antes de conseguir el poder. El viento es tan importante que condiciona dónde colocar cultivos y, por supuesto, los molinos industriales.

Finalmente, hay un Consejero que nos permitirá consultar el estado de Eolia.



El desarrollo de «Storm Master» es en general fluido aunque hace falta práctica para poder dominarlo.



Las posibilidades del juego son muy amplias y dependen de las habilidades de cada personaje.

Queda mencionar que todas las acciones precisarán el desembolso de cierta cantidad de Kaa, la moneda local.

Respecto al desarrollo, resulta en general fluido, pero es conveniente jugar algunas partidas de entrenamiento para familiarizarse con las diferentes funciones antes de jugar en serio. El defecto más grave es la necesidad de acceder a disco cada vez que eliges uno de los personajes para cargar su pantalla de comandos.

NUESTRA OPINION

Los gráficos son mayormente pantallas estáticas ilustrando los distintos escenarios en que realizas acciones. De vez en cuando aparecen escenas animadas que contribuyen a dar interés al juego. No obstante, no me parecen extraordinarios. El sonido no es abundante, si bien cada pantalla tiene ligeros efectos sonoros para ambientar.

El juego difícilmente puede ser monótono pues las acciones a realizar son muchas y no permiten el más leve despiste. En originalidad, la verdad es que no es elevada en su desarrollo: es el típico en esta clase de juegos. No obstante, ya he reseñado algunas notas nuevas. En particular es interesante el diseño de barcos que recuerda a la posibilidad de mezclar ingredientes en el «Dragon´s Breath».

Y esto es todo. Una idea sí os habréis hecho, espero. Aquí no hay campo para los amantes de la acción desenfrenada, pero sí un buen juego para los aficionados a la estrategia. Hombre, y también para los potenciales ingenieros aeronaúticos.

F.H.G.



San Francisco en 3D

THE KILLING CLOUD

- IMAGEWORKS
- Disponible: **ST, AMIGA, PC**
- V. Comentada: **AMIGA**
- Arcade

Tenía que ocurrir, la naturaleza se ha rebelado al fin y la ciudad de San Francisco está cubierta por una nube tóxica que alcanza los treinta metros de altura. La vida se ha trasladado a las alturas y la parte inferior de la gran metrópolis es un infierno donde los Black Angels, la nueva mafia, campa a sus anchas. Nuestra nueva misión informática consiste en convertirnos en miembros del Departamento de Policía de esta populosa urbe de la costa Este y acabar con el crimen.

Para conseguirlo contamos con un vehículo un tanto especial: una moto volante VTOL, de despegue y aterrizaje vertical, que nos permite atravesar la nube y desplazarnos a gran velocidad de un lugar a otro, además de ir armada hasta los topes con los últimos adelantos técnicos.

Con este argumento podríamos pensar que «The Killing Cloud» es algo parecido a «Blade Runner» o a cualquier otra película futurista de argumento gótico y deprimente, pero nada más lejos de la realidad. Tras la inevitable espera de la carga, ante nosotros se abrirá una mezcla de arcade y simulador de vuelo con unos gráficos vectoriales muy simplificados y una dificultad respetable.

El equipo de programación de Imageworks que ha realizado este juego ha conseguido una admirable suavidad de scroll. Sin embargo, la existencia de la nube parece creada para limitar nuestra visibilidad y así poder acelerar la creación de los edificios, que aparecen ante nosotros como por arte de magia según descendemos a ras de suelo. Esto consigue que manejarnos entre las calles de San Francisco sea complicado y a pesar de que chocar contra árboles o farolas resulta a simple vista imposible, la rutina de detección no parece tener en cuenta estos objetos, los rascacielos se llevarán más de una seria colisión con nuestro VTOL.

La moto en la que viajamos se maneja con ratón y una serie de teclas que parecen colocadas y dispersas por el teclado sin ninguna lógica aparente lo que obliga a que mientras intentamos localizarlas los enemigos desaparezcan del radar o nos estrellemos sin remedio.

Como veis no hay mucho que destacar en «The Killing Cloud». Si estáis dispuestos a perder vuestro tiempo en intentar controlar una nave incontrolable y además no sois demasiado exigentes con el "gameplay" puede que el juego os consiga llenar una temporada, pero si esperabais algo especial váis a quedar profundamente decepcionados. Esta "Nube asesina" pasará a la historia como un juego más de los que se almacenan en el cajón de los recuerdos.

J.G.V.



La invasión de la nube tóxica ha puesto al cuerpo de policía de San Francisco ante una peligrosa banda de malhechores.

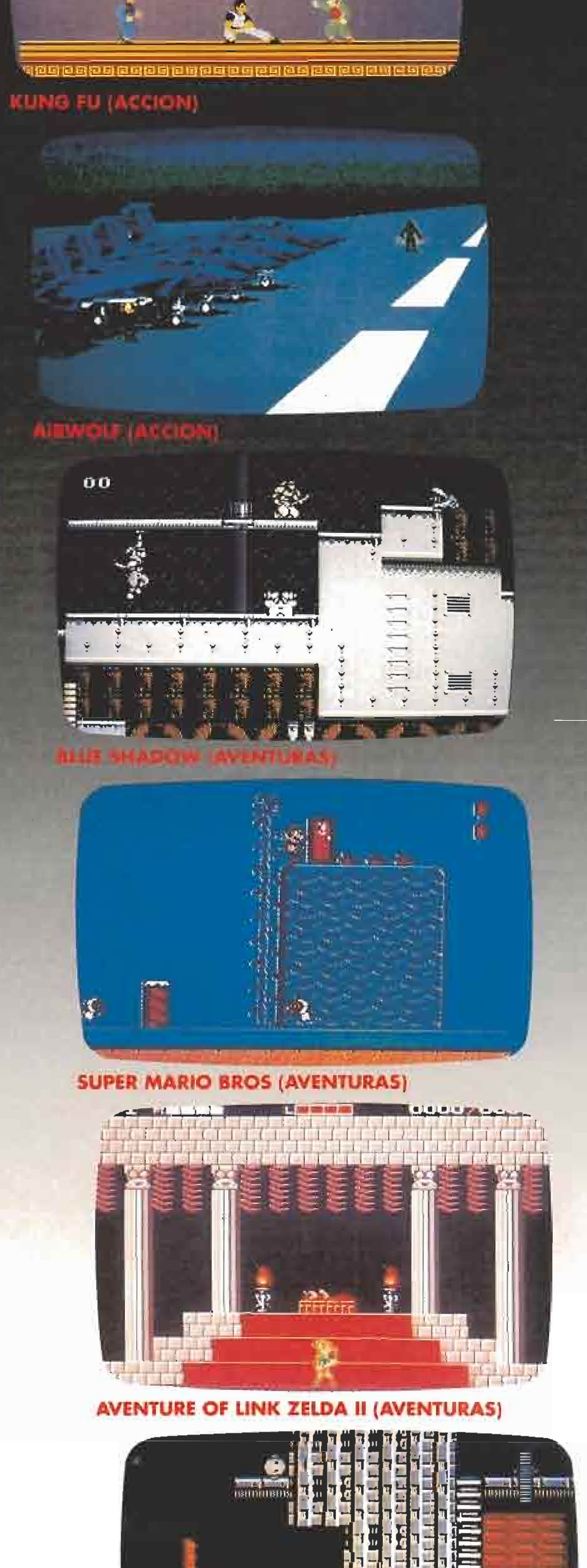
Aunque no demasiado impresionantes las visiones en 3D del juego cumplen perfectamente su cometido.

LA PUNTUACIÓN

"Una buena realización técnica para un juego normalito."

ISTIR
SION?

SUPER MARIO BROS II (AVENTURAS)



KUNG FU (ACCION)

AIRWOLF (ACCION)

BLUE SHADOW (AVENTURAS)

SUPER MARIO BROS (AVENTURAS)

AVENTURE OF LINK ZELDA II (AVENTURAS)



MEGAMAN II (ACCION)

RYGAR (AVENTURAS)





Distribuidor exclusivo para España
Tels.: 541 84 70 - 542 71 19
541 32 74

ENREDOS DE FAMILIA

BONANZA BROS





MASTER SYSTEM

■ MASTER SYSTEM
■ ARCADE

¡Toda una ciudad por limpiar!... de delincuentes, claro está. Una tarea de lo más larga y compleja para una pareja de ridículos ladronzuelos cuyas deudas con la sociedad serán perdonadas si ayudan, por una vez y sin que sirva de precedente, a la justicia. Robo y Mobo, los Hermanos Bonanza, no tienen elección, con tu ayuda les será mucho más fácil.

«Bonanza Bros» es la conversión a las consolas domésticas de una conocida máquina recreativa de Sega que el año pasado tuvo bastante éxito.



MASTER SYSTEM



MASTER SYSTEM

Los protagonistas de la aventura son dos simpáticos personajes, uno alto y delgado, otro gordo y bajito, casi como Stan Laurel y Oliver Hardy, "el Gordo y el Flaco". Sus andanzas les van a llevar, y a nosotros junto a ellos, por los garitos más "cutres" de Badville, la ciudad donde habitan, una metrópolis sin ley ni orden, en la que los miembros de los clanes mafiosos campan a sus anchas y cuyos negocios están dominados por el hampa.

La misión de nuestros dos nuevos amigos es recorrer esos edificios, –bancos, casinos, joyería, galería de arte...–, buscando y recogiendo las pruebas que permita meter a sus dueños en la cárcel. Si consiguen hacerlo sus propios "pecadillos" les serán perdonados, si no lo logran serán encerrados y la llave de su celda enviada a Marte; una perspectiva nada halagüeña.

Los lugares que deberemos visitar son diez diferentes, uno por nivel, y están invadidos por policías corruptos y matones, que no nos harán nada hasta el momento que empecemos a apoderarnos de los objetos que nos interesan. Menos mal que contamos con una pistola paralizadora que les atontará durante un rato y una poderosa forma física que nos permitirá saltar sobre nuestros enemigos y evitar sus ataques.

El mapeado está compuesto por varios pisos con diferentes salas conectadas por puertas y nos podremos desplazar en las tres dimensiones del espacio. Cada dos fases de juego hay una de bonus en la que tendremos que recoger las bolsas de dinero que encontraremos sobre unas plataformas, evitando que los puntos de mira nos lleguen a tocar.

«Bonanza Bros» es un cartucho simple y adictivo, no hay complicadas combinaciones de teclas y su objetivo es muy sencillo, quizás demasiado. Su principal ventaja es poseer un grado de dificultad perfectamente medido que permite un rápido acceso al juego a todo tipo de videoadictos. Si eres poco hábil conseguirás avanzar un rato, –lo suficiente para no aburrirte en la primera partida–, hasta que te maten y si eres un especialista empezarás a encontrar serios problemas a partir de la cuarta fase, pero no te preocupes, las tres primeras serán casi un paseo que atravesarás en pocos minutos.

Todo esto, unido a una fenomenal pantalla de créditos que permite modificar las opciones del juego, -"continues" disponibles, vidas o personaje protagonista, es posible participar en la aventura con Robo o Mobo–, hacen de «Bonanza Bros» un divertido y adictivo programa cuya mayor pega es no permitir el juego simultáneo de los dos hermanos, pero no debemos olvidar las limitaciones de la máquina a la que está dirigida el cartucho.

J.G.V.

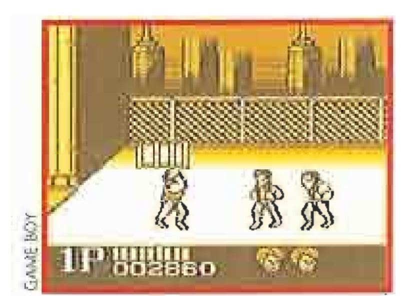


EL REY DE LAS ARTES MARCIALES

DOUBLE DRAGON



GAME BOY



GAME BOY

■ GAME BOY
■ ARCADE DE LUCHA

Nos imaginamos que a estas alturas un clásico como «Double Dragon» necesita muy pocas presentaciones... ¿o es que acaso queda alguien que no conozca la mayor gloria de los juegos de artes marciales? En fin, como siempre queda algún despistadillo por ahí, os recordaremos que el juego nos narraba las peripecias de dos hermanos, Billy y Jimmy Lee, curtidos en el difícil mundo de las artes marciales a través de mil batallas callejeras.

Por desgracia las cosas no han mejorado mucho, y en el suburbio donde viven la única ley que se respeta es la del más fuerte... que por el momento no es otro que el malvado Shadow, un auténtico macarra barriobajero de la peor calaña que se ha rodeado de una numerosa banda de secuaces tan poco recomendables como él.

El asunto es que un mal día Marian, la preciosa novia de Billy, tuvo la poca fortuna de cruzarse con Shadow, que decidió que aquella espectacular rubia debía ser para él. Lo que ha ocurrido es fácil de imaginar: Marian está retenida en la guarida de Shadow, y a menos que la rescatemos a tiempo sera víctima de sus salvajes métodos.

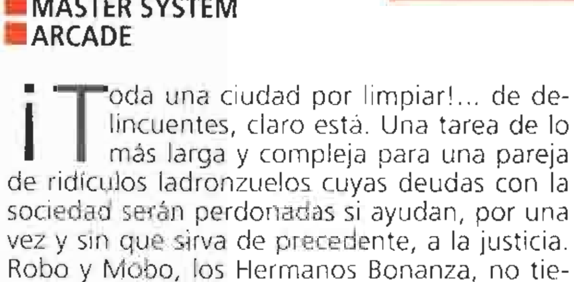
Ante nosotros se encuentran desafiantes cuatro peligrosos niveles repletos de secuaces de Shadow, a los que deberemos hacer morder el polvo con cualquiera de los golpes que podemos realizar, que son de lo más variado.

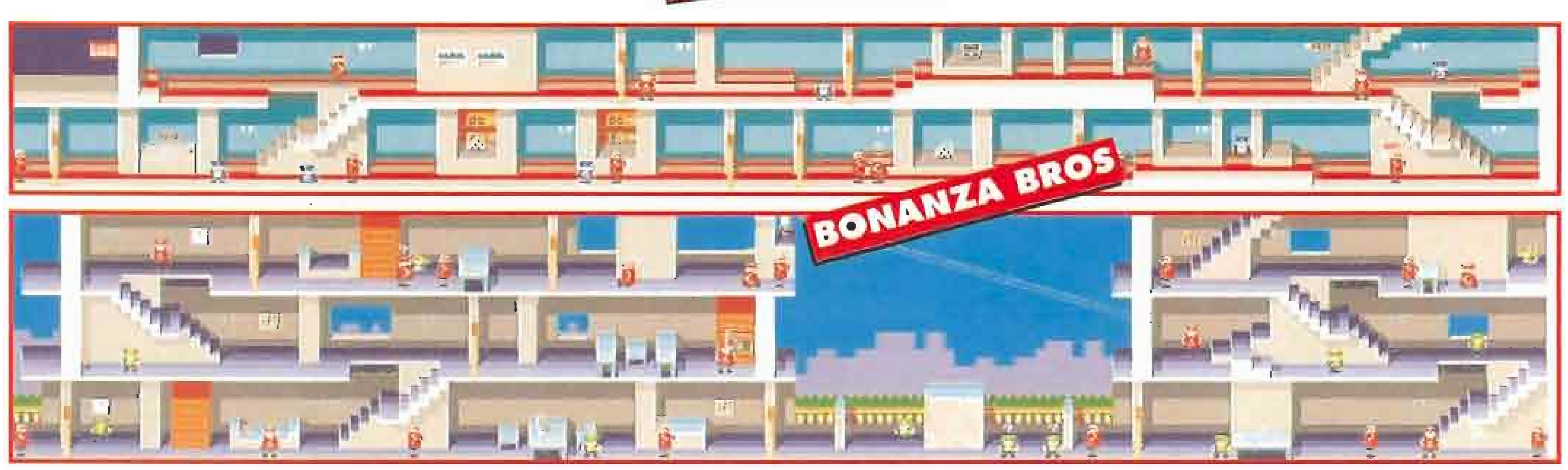
También es posible arrebatarles las armas que transportan y utilizarlas contra ellos mismos, aunque en los momentos más decisivos, esto es, cuando haya que plantar cara a los enemigos de final de fase, sólo de nuestra habilidad y astucia dependerán las posibilidades que tengamos de sobrevivir.

«Double Dragon» es, en definitiva, un divertido juego de artes marciales con todas sus virtudes y defectos. Dicho de otra forma, mucha jugabilidad, nada de originalidad.

J.E.B.



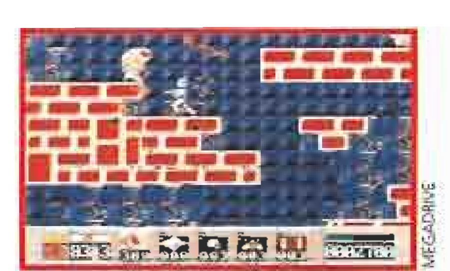




EL ANDROIDE ECOLÓGICO

TURRICAN

- MEGADRIVE
- ARCADE









Tras una larga vida por el mundo informático llega hasta las consolas uno de los arcades más interesantes de los últimos años.

Alterra era un auténtico paraíso situado fuera del Sistema Solar. Todo el medio ambiente era controlado por un hipermoderno ordenador llamado Morgul. Pero he aquí que, como en casi todos los videojuegos, el hipermoderno ordenador no era tan infalible como se pensaba y, de repente, llegó el caos.

El equilibrio ecológico se rompió y Morgul asesinó a los colonos y se hizo el amo de Alterra. Ahora el planeta está poblado por extrañas criaturas asesinas con las que nuestro amigo Turrican, un androide biológico creado para luchar contra Morgul, tendrá que enfrentarse para devolver la vida al mundo muerto.

¿Os gustan los arcades repletos de acción? Pues estáis de suerte porque «Turrican» no tiene desperdicio y ninguno de los doce niveles que incluye os defraudarán.

Turrican es un personaje armado hasta los dientes, la verdad es que va a necesitar la efectividad de todos sus artilugios guerreros para salir con vida del berenjenal en le que se ha metido. Su misión principal, aparte de hacer uso de su pistola láser, su látigo relámpago, el rayo energético, sus barras de energía, sus minas y sus granadas, contra todo lo que se mueve, es recorrerse el enorme mapeado para encontrar el paso de un nivel a otro.

Turrican también podrá convertirse en un pequeño ser circular, parecido a una sierra, que le permitirá entrar en todos los recovecos y llegar a lugares de otro modo inaccesibles.

Como en todo buen arcade también hay cientos de objetos, armas, inmunidad, energía, vidas extras... escondidas por el camino y que sólo los más expertos de entre vosotros sabrán encontrar y utilizar. Tampoco podían faltar los enemigos de final de fase, más terroríficos que nunca y dispuestos a hacer papilla metalizada a nuestro héroe: hay siete diferentes.

«Turrican» aunque muchos de vosotros no le conociérais es un clásico. La versión Amiga ha sido un modelo en arcades posteriores, su perfecto scroll y su gran jugabilidad así lo dan a entender. En Megadrive todo ha perdido un poco, primero la música, más efectista y menos ambiental, luego los gráficos, algo menos elaborados aunque a simple vista parecen calcados y por último la jugabilidad. Debemos hacer hincapié en este aspecto porque la variedad de armas y movimientos de nuestro androide ha convertido al pad de la dieciséis bits de Sega en un complejo mando de combate donde en las primeras partidas tropezaréis sin ninguna duda. Un detalle que le resta atractivo al principio aunque luego todo se solucione con la práctica.

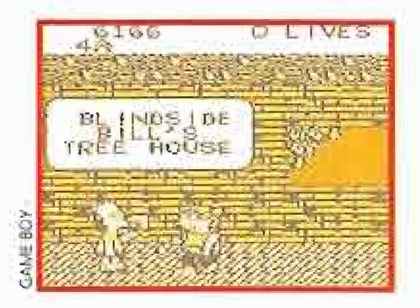
De todas formas Accolade, quien ha realizado esta versión para Megadrive, ha hecho un gran trabajo, convirtiendo un buen arcade para ordenador en un excelente cartucho para tu consola.

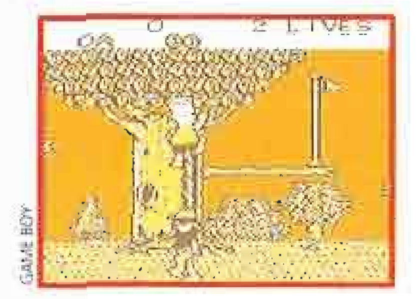
J.G.V.



¡MOSQUIS! VAYA JUEGO

BART SIMPSON´ S
ESCAPE FROM CAMP DEADLY





- GAME BOY
- ARCADE

Mi nombre es Bart Simpson y seguro que todos habéis visto mis aventuras en la tele. Ahora estamos en verano y mis padres nos han enviado a mi hermana Lisa y a mí a un campamento de verano.

Vivir en el campo sería muy bonito sino fuera porque Camp Deadly, ¡vaya un nombrecito!, está regentado por el sobrino del impresentable jefe de la Central Nuclear donde trabaja mi padre. E Ironfist Burns no le va a la zaga a su terrible tío porque ha prometido que nos va a regenerar a los dos. Nuestra única posibilidad es conseguir escapar del campamento antes de que cumpla su promesa. Pero para eso necesitamos tu ayuda.

«Bart Simpson's...» es un arcade en el que manejamos a Bart en una misión que le enfrenta a sus propios compañeros, aliados de Burns, y le obligará a buscar la llave de salida del campamento. Lisa sólo intervendrá secundariamente dándole ciertas ayudas.

El juego incluye varias subfases en las que podremos desde visitar las cocinas hasta pelear contra los secuaces Burns. Los gráficos son de gran tamaño y el scroll es suave como pocos.

Sin embargo el programa resulta demasiado difícil, lo que resta adicción al conjunto que de otro modo estaría equilibrado. La idea de base es muy interesante, Bart contra el mundo, igual que en la serie que ha dado fama a este personaje de ojos saltones y pelo amarillo, pero el resultado final desmerece un poco y no está bien que tras un par de miles de partidas nos apetezca estrellar nuestra Game Boy contra la pared.

J.G.V.



SE COMPLETA LA COLECCIÓN

SONIC

- GAME GEAR
- ARCADE









Si en una de nuestras anteriores citas mensuales tuvimos oportunidad de comentaros la excelente conversión que Sega había realizado de su juego estandarte «Sonic», desde la Megadrive a la Master System, en esta ocasión nos vamos a ocupar de hacer lo propio con la versión que completa la aparición de la mascota oficial de Sega en todas sus consolas, dado que a nuestras manos acaba de llegar el esperado «Sonic» de Game Gear.

Estupefactos es la mejor palabra para describir el estado en que nos ha dejado. Aunque ya nos sorprendió lo suyo comprobar como los señores de Sega se las habían apañado para saltarse a la torera las limitaciones de la Master System, aún más evidente se hace este particular tras advertir que la conversión para Game Gear es, en nuestra modesta opinión, casi más brillante que la realizada para la consola de 8 bits de Sega.

Es justo reconocer que pocas portátiles van a poder presumir de incluir en su catálogo un cartucho que posea simultáneamente los scrolles, el colorido, la velocidad y la jugabilidad de que hace gala este «Sonic» que, contrastado con el de Megadrive, sólo queda en desventaja en lo referente al menor tamaño de los niveles, y a la pérdida del efecto en el que nuestro ídolo era desposeído de los anillos que transportase tras chocar con algún enemigo o trampa.

Mayor nivel de dificultad –queda también advertido– es otra de las cosas que encontraréis en esta alucinante versión de «Sonic», a nuestro juicio, uno de los mejores cartuchos jamás realizados para una consola portátil.

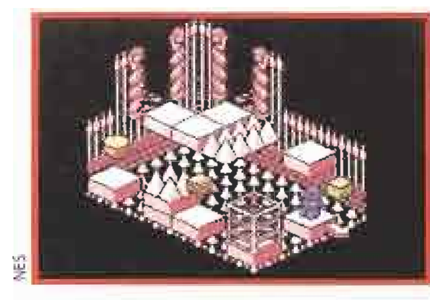
J.E.B.

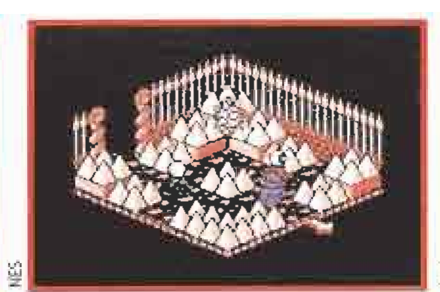


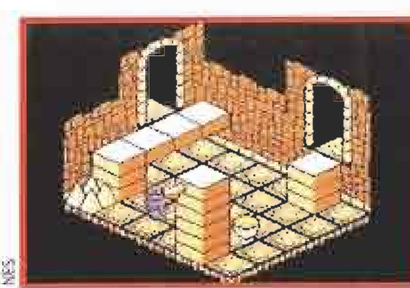
Y ULTIMATE CREÓ ESCUELA

SOLSTICE

- N.E.S
- VIDEO-AVENTURA


NES


NES


NES

Que Ultimate revolucionó el mundo del video-juego hace algunos años con «Knight Lore» y «Alien 8» no es a estas alturas ningún secreto, como tampoco parece serlo que los autores de este «Solstice» para la consola Nintendo, Software Creations, debieron alucinar en su momento con ambos juegos, hasta el punto que pasado el tiempo decidieron rendir su particular homenaje a las geniales creaciones de los hermanos Stamper.

Para ello pensaron que nada mejor que poner manos a la obra y realizar un juego enmarcado en el mismo estilo, con las mismas técnicas tridimensionales, el mismo desarrollo e incluso un argumento pensado y escrito al clásico modo y usanza Ultimate, de tal forma que la inevitable leyenda en rima no falta a la cita.

Lo que se nos cuenta es que la princesa Eleanor ha sido raptada por el perverso mago Morbius y nosotros, en el papel del valeroso caballero Shadax, somos los únicos responsables de rescatarla sana y salva.

A partir de ahí nos encontramos con una típica vídeo-aventura tridimensional que, como ya hemos dicho desde un comienzo, mezcla a partes iguales ingredientes de «Knight Lore» y «Alien 8». Dicho con otras palabras, en las más de 250 pantallas que componen el juego se distribuyen los clásicos elementos de las video-aventuras tridimensionales de Ultimate: pequeños bloques que podemos recoger y amontonar para formar escaleras con la que alcanzar zonas innacesibles, plataformas móviles que recorren las habitaciones y que nos permiten salto a salto trasladarnos sobre ellas, enemigos que esquivar, e incluso algunos que se mueven de una forma prefijada y que hábilmente podemos usar en nuestro propio beneficio colocando algún objeto sobre su cabeza y luego subiéndonos en él.

Por otra parte el hecho de que tengamos que recoger también equipo para nuestro personaje, como unas utilísimas botas para saltar con mayor potencia, nos recuerdan los no menos legendarios «Batman» y «Head over Heels», lo cual no es también sino otro magnífico presagio.

De hecho es justo reconocer que los amantes de las vídeo-aventuras que posean una N.E.S. van a encontrar en este juego toda la calidad, jugabilidad y diversión de las propias producciones de Ultimate, con una muy buena calidad técnica. Esto lógicamente equivale a decir que nos encontramos ante un fantástico cartucho que como fanáticos de las producciones de los hermanos Stamper os recomendamos sin duda alguna.

J.E.B.



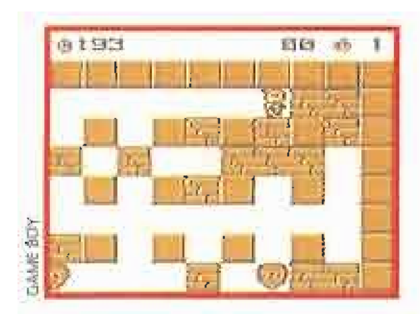
ADIVINA, ADIVINANZA

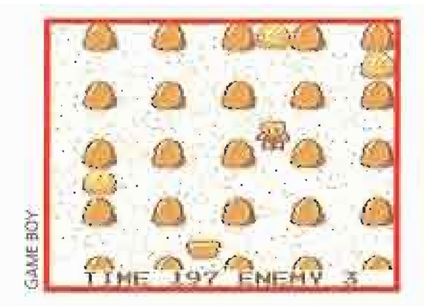
DYNABLASTER

- GAME BOY
- LABERINTOS

Nos encontramos ante un curioso arcade de laberintos en el que tendremos que encontrar unos determinados objetos ocultos tras unos bloques que sólo saltarán al explotar. También deberemos eliminar a un nutrido grupo de enemigos, cuyo contacto nos fulminaría, y luego hallar la puerta, también oculta, que permite el paso a la siguiente fase.

Como ayuda contamos con unas bombas. Estas serán, aunque parezca extraño, también un gran problema: ¿dónde de emplearlas para que no nos pillen al explotar? Otro obstáculo importante es el tiempo límite para encontrar una vía de escape. Esto es al menos lo que se adivina tras unas partidas, ya que el manual no es una gran ayuda.





Como habréis comprobado por nuestras palabras, «Dynablaster» es un cartucho puramente imaginativo, esencialmente adivinatorio. Ni su manual parece tener nada que ver con el juego ni éste es más comprensible tras leer el corto compendio de páginas que en otros casos se llaman instrucciones.

«Dynablaster» tiene también un modo dos jugadores que no añade nada al gameplay y un sistema de claves para poder retomar la partida en ese punto, los únicos puntos fuertes de un cartucho no demasiado interesante.

No queremos tampoco exagerar, «Dynablaster» no está mal hecho, pero el tiempo preciso para comprender su funcionamiento y su simpleza cuando lo entiendes hacen que te encuentres perdido al conectarlo.

Por lógica no todos los juegos de Game Boy pueden ser buenos. De todos modos es interesante que de vez en cuando aparezcan cartuchos como éste para poder ver las diferencias entre unos y otros.

J.G.V.



UNA LEYENDA DESCARRIADA

SPACE HARRIER

- GAME GEAR
- ARCADE





Aunque con el paso del tiempo «Space Harrier» se haya ganado a pulso la categoría de leyenda del software, lo cierto es que si exceptuamos su versión original, es decir, la máquina recreativa, escaso éxito y poca calidad han ofrecido las sucesivas versiones del juego. Esto es lógico por algo que hemos repetido hasta la saciedad: intentar reproducir la espectacular concepción tridimensional de una recreativa en una consola o un ordenador de 8 bits es tan descabellado, que los resultados han quedado a la vista en producciones tan perfectamente olvidables como «Galaxy force», «Line of fire» o el propio «Space Harrier» que ahora nos ocupa.

Por si fuera poco otra verdad como un templo es que el desarrollo de «Space Harrier», además de reiterativo, es tan simple "como el mecanismo de un chupete", pues todo lo que tenemos que hacer es destruir los enemigos que sucesivamente aparecen tanto como por nuestro frente como por nuestra espalda, a la par que esquivamos hábilmente sus disparos.

Lo peor del caso es que las propias técnicas tridimensionales utilizadas para el acercamiento y alejamiento de los obtáculos y enemigos son las culpables de que el desarrollo del juego se vuelva confuso, ya que resulta difícil acertar a adivinar cuál es el lugar correcto para mantenernos a salvo, en el molesto caos de pixels de colores que se suele organizar en pantalla.

Poco más se puede decir de un cartucho que ofrece escasa jugabilidad, nula originalidad, y mediocre calidad técnica, excepto que para esto podían haber invertido el tiempo en realizar alguna conversión algo más accesibles.

J.E.B



EL RETORNO DEL HACHA DORADA

GOLDEN AXE II

- MEGADRIVE
- ARCADE


MEGADRIVE

Si al autor de estas líneas le preguntasen cuál es su juego favorito para Megadrive, contestaría que tal honor recae sobre dos títulos: «Sonic» y «Golden Axe», la mejor conversión que se ha realizado en mucho tiempo de una recreativa. Es por ello comprensible que en el momento de escribir este comentario su estado de alborozo sea indescriptible, pues el placer de poder acompañar de nuevo en sus aventuras a los tres protagonistas de «Golden Axe» es todo un acontecimiento.

«Golden Axe II» es más que un nuevo juego, una continuación del anterior, ya que se han respetado sus planteamientos y su desarrollo, y simplemente se ha trabajado en la creación de nuevos enemigos, escenarios y poderes mágicos. Es preferible por tanto correr un tupido velo sobre su originalidad, y centrarse en analizar la jugabilidad y la calidad de lo que se nos ofrece.

Entramos por tanto en ese capítulo, no sin antes advertiros que nuestra misión en el juego es derrotar de nuevo a nuestro pertinaz enemigo Dark Guld –¿no se llamaba Death=Adder en nuestro primer encuentro?– para arrebatarle el Hacha Dorada, cuyo mágico poder devolverá la perdida paz a los habitantes de nuestro reino.

En fin, como decíamos vamos a analizar lo que nos ofrece este «Golden Axe II», que no es otra cosa que un simple arcade de lucha de scroll horizontal... ¿Es esto una crítica? No, podría parecerlo, pero no lo es. Aunque el desarrollo del juego, en cualquiera de sus dos partes, tiene escasas innovaciones, la habilidad con la que ha sido realizado lo convierte en uno de los títulos más jugables, divertidos y adictivos de este género, cosa que no puede ser pasada por alto.

Hechas pues las pertinentes advertencias de que «Golden Axe II» no es ni mejor ni peor que su antecesor –puesto que en el fondo estamos prácticamente hablando del mismo juego con distintos gráficos–, pasamos a comentar que de nuevo repite el trío protagonista –el guerrero, la amazona y el enano– en los papeles estelares. En esta ocasión son seis los niveles a completar y nuestros heróes poseen renovadas habilidades en la lucha y en el uso de sus poderes mágicos y además, la calidad técnica es impecable. No nos queda sino decir que pese a que tal vez hubiera sido una gran idea elaborar un concepto de juego totalmente diferente al de «Golden Axe», esta segunda parte es un excelente cartucho.

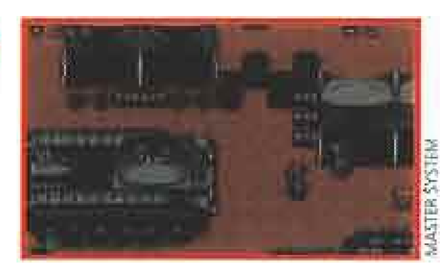
J.E.B.



SCHWARTZENEGGER, RAMBO Y TU

MERCS

- MASTER SYSTEM
- ARCADE


MASTER SYSTEM


MASTER SYSTEM

Una vez más, Sega ha trasladado a nuestras consolas un programa de probado éxito tanto en los salones recreativos como en los ordenadores personales. Este nuevo y violento arcade nos convertirá por unas horas en miembros de esas fuerzas especiales que luchan en cualquier guerra únicamente por dinero. Sólo que, a diferencia de la realidad, esta vez nuestra misión es humanitaria.

¡El Presidente de los Estados Unidos ha sido secuestrado! Los guerrilleros de Zutula están dispuestos a sonsacarle a cualquier precio una serie de informaciones secretas que les convertirán en un súper poderoso ejército. La única oportunidad del mundo libre es rescatarle antes del interrogatorio al que va a ser sometido. Para ello ha sido contratado el mercenario más eficiente del mundo. Una mezcla entre Rambo y Schwartzenegger... tú.

«Mercs» es un juego tipo «Commando» en el que manejamos un fornido personaje por una serie de escenarios disparando a todo lo que se mueve. Como podéis comprobar el argumento no es demasiado original, pero sí lo es la forma que toma el mapeado de los siete niveles que nos va a tocar recorrer. ¿Estabas cansado de ver una pantalla tras otra? Pues en «Mercs» tendrás que cambiar muchas veces de dirección hasta encontrar el camino correcto. Además de destruir los obstáculos, casas, montículos, zonas de jungla..., que te impedirán el paso y te obligarán a dosificar tus municiones.

A los aficionados a las armas súper enormes os diremos que no váis a quedaros decepcionados porque en este nuevo cartucho os encontraréis un cóctel capaz de destruir al enemigo más peligroso. Por supuesto lo utilizaréis a tope porque los enemigos de final de fase son de lo más salvaje y difícil de matar que os habréis echado a la cara.

Sega ha sabido recrear en su consola de ocho bits la atmósfera original de la recreativa que ha dado origen a este fenomenal cartucho. La única pega que se le puede poner es la imposibilidad de compartir esta versión de «Mercs» entre dos jugadores porque debido a las limitaciones de la Master System esta opción ha sido obviada; lástima, hubiera sido genial.

Por todo lo demás, «Mercs» cumple las expectativas que todos habíamos depositado en un juego de sus características: es adictivo, violento, tiene buenos gráficos y es aceptablemente rápido. Puede que no sea original, pero nosotros todavía no estamos cansados de los buenos arcades y nos gusta darle un rato al gatillo de vez en cuando. ¿O no? Pues colegas, ya sabéis lo que váis a encontraros, en «Mercs» os están esperando soldados de mil colores, armas de todas las formas posibles y un súper mogollón de adicción garantizada. ¿Te apuntas?

J.G.V.





TODO UN JUEGAZO

SUPER OFF-ROAD


N.E.S
JUEGO DE COCHES


NES


NES

Primero fue el divertidísimo «Super Sprint». Después le siguieron una larga lista de títulos que intentaban repetir su éxito. Sin embargo, ninguno lo consiguió hasta la llegada del que ahora nos ocupa: «Super Off Road», un cartucho súper divertido y muy bien hecho.

Ivan "Ironman" Stewarts es un campeonísimo de las carreras todo terreno y su nombre es ya suficiente atractivo para que los aficionados a estas competiciones echen un vistazo al juego. Desde luego no van a quedar defraudados porque evitando el riesgo que conlleva guiar un vehículo de enormes ruedas y muchísimos caballos en el motor, todo lo demás, emoción y espectáculo, lo lleva incorporado de serie este fenomenal cartucho de Nintendo.

Puede que muchos de vosotros al contemplar las imágenes que acompañan a este artículo piensen que los gráficos del juego son demasiado pequeños, tienen razón, o que el número de circuitos disponible es muy corto, también es cierto, pero lo que no se puede ver en fotos es lo divertido que es «Super Off Road» cuando se echa una partida.

Su adicción es increíble, si tenemos en cuenta además que pueden participan cuatro todo-terrenos y que es posible, mediante un adaptador, que podamos competir en cada carrera con otros tres amiguetes a la vez. Por supuesto la consola tomará el control de los coches restantes si participamos una, dos o tres personas. Sólo por ese detalle ya podríamos clasificar a este cartucho de genial, pero aún hay más.

Los detalles técnicos del programa son sobresalientes. Los coches son pequeños pero extraordinariamente bien detallados, al igual que los circuitos, repletos de accidentes de terreno. Cada vehículo tiene la posibilidad, entre una y otra competición, de comprar accesorios, ruedas, motores, super combustible... que aumentarán las oportunidades de llegar antes en la siguiente carrera. ¿Con qué dinero? Pues sencillo. Gastándonos los premios que obtendremos al acabar cada carrera. Sin embargo no siempre obtendremos beneficios, si perdemos nos quitarán una vida.

La competición consta de catorce carreras de clasificación y lo que es puramente el desafío comienza en la carrera número quince. Por supuesto las exigencias para continuar van siendo más duras a medida que avanzamos.

«Super Off Road» es, en nuestra modesta opinión, uno de los mejores cartuchos que existen actualmente para NES. Su jugabilidad iguala a las versiones para ordenador de este super programa e incluso es equiparable a la de la máquina recreativa original. ¡Palabra!

J.G.V.







¡YABBA DABBA DOO!

THE FLINTSTONES

MASTER SYSTEM
ARCADE



MASTER SYSTEM


MASTER SYSTEM


MASTER SYSTEM


MASTER SYSTEM



MASTER SYSTEM

Es muy probable que los más veteranos entre vosotros, especialmente si antes de integraros en el mundillo consolero hicisteis vuestros pinitos con algún ordenador, recordéis un arcade que hace ya algunos años comercializó la compañía inglesa Grandslam, cuyos protagonistas eran los legendarios Picapiedra.

Pues bien, aquel juego que devolvía a nuestras pantallas a los inolvidables personajes de Hanna-Barbera, es precisamente el que ha sido objeto de una oportuna conversión para nuestra Master System que es el tema que ahora nos ocupa y el motivo de análisis que da lugar a las líneas que estáis leyendo.

«The Flintstones», que así se hacían llamar nuestros queridos Picapiedra en su país de nacimiento, es un sencillo arcade que se desarrolla a lo largo de cuatro fases. En la primera nuestro objetivo es pintar por completo una de las paredes de nuestra casa, ya que de lo contrario Wilma no permitirá que Pedro –el personaje al que nosotros controlaremos durante toda la partida– acuda a la bolera, donde hemos quedado con nuestro amigo Pablo.

Además de lo ya de por sí complejo y fastidioso de nuestra labor, contamos con el pequeño problema añadido de que nuestra encantadora hija Pebbles se empeñará en complicarnos la tarea manchando la pared con sus garabatos, por lo que deberemos estar pendientes de ella en todo momento.

Superado este nivel accederemos al segundo, una curiosa prueba en la que a bordo de nuestro troncomovil tenemos que recorrer tan rápido como sea posible una carretera plagada de obstáculos, que en caso de no ser esquivados serán la causa de que tengamos que detenernos a cambiar una rueda.

Si llegamos puntuales a nuestra cita en la bolera se nos planteará un nuevo problema: para acceder a la cuarta fase tendremos que derrotar a nuestro amigo –en este caso rival por unos momentos– Pedro, un consumado maestro en el deporte de los bolos. Aun así, lo peor está por llegar, pues en la cuarta y última fase tendremos que rescatar a Pebbles, que se ha subido a lo más alto de un edificio en construcción.

Los gráficos son correctos, el nivel técnico también y la jugabilidad aceptable. Lo peor sin duda alguna es que el programa una vez visto por completo ofrece escasos alicientes para volver a ser jugado, debido a lo reiterativo de su desarrollo y su escaso número de fases.

J.E.B.

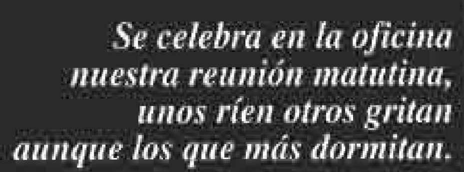


MICROMANÍ

Aquí os contamos la historia, no sin falta de ironía,



La redacción al completo
nos levantamos temprano
y llegamos al trabajo
con los ojos en la mano.

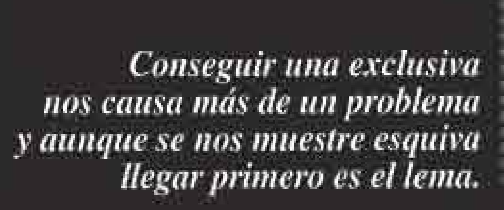


Se celebra en la oficina
nuestra reunión matutina,
unos ríen otros gritan
aunque los que más dormitan.





Antonio, el mensajero,
es quien comienza el primero
con millones de paquetes
que reparte con esmero.

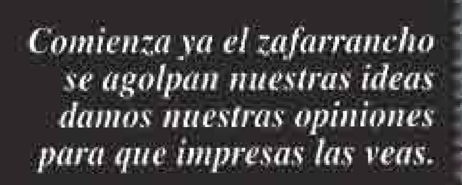


Conseguir una exclusiva
nos causa más de un problema
y aunque se nos muestre esquiva
llegar primero es el lema.





Aunque sea nuestro oficio,
el ejercer de jugones
a veces es más bien vicio
que duras obligaciones.

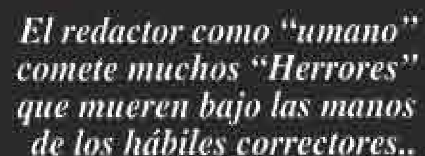


Comienza ya el zafarrancho
se agolpan nuestras ideas
damos nuestras opiniones
para que impresas las veas.





Hacen falta cuatro manos
para poderos contar
tantas lides y avatares
de estas cosas de jugar.



El redactor como "umano"
comete muchos "Herrores"
que mueren bajo las manos
de los hábiles correctores..



A DÍA A DÍA

de una jornada cualquiera en nuestra Micromanía.



Licenciada en Biología,
realiza muchos trabajos,
esta Merche es cosa fina,
nos evita mil latazos.

Con textos ya terminados
la maquetación comienza
y vuelven las discursiones no
hay quien a Jesús convenza.





Hay veces en que parece
que las máquinas se enfadan
y por mucho que las toques
a ver quiénes las reparan.

Usar nuestras impresoras
provoca cierta extrañeza,
los abundantes listados
nos cubren ya la cabeza.





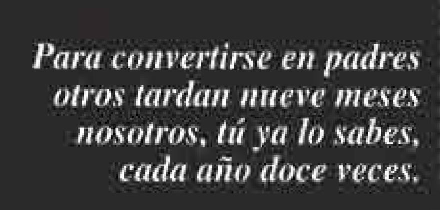
Discutiendo titulares
a nadie le gusta nada,
es la eterna cantinela
cuando llega la portada.

El cierre de la revista
es para volverse loco,
esto no hay quien lo resista
¡qué comedura de coco!



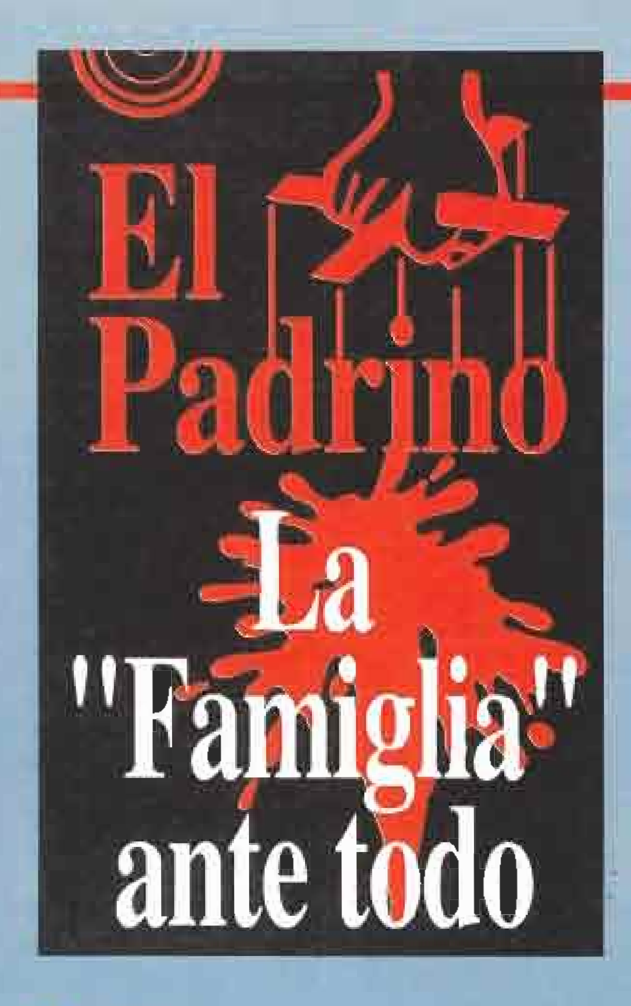


El toque final ya llega,
nuestro director de Arte
raspa con una cuchilla
una infernal pelusilla.



Para convertirse en padres
otros tardan nueve meses
nosotros, tú ya lo sabes,
cada año doce veces.





Cuando Mario Puzo comenzó a escribir la historia de la familia Corleone probablemente jamás habría imaginado que la saga se iba a convertir en una trilogía cinematográfica ganadora de un montón de Oscars o que incluso las andanzas de la "famiglia" iban a transformase en un juego de ordenador, pero así ha sido y U.S. Gold nos acaba de presentar la versión informática de este peculiar Padrino.


AMIGA

Hay algunas escenas estáticas en el programa que recuerdan, con algunas pequeñas variaciones, a otros juegos que en su día causaron sensación.


AMIGA

Las calles de Nueva York no son un lugar seguro para los miembros más conocidos de la familia Corleone.


AMIGA

¿Qué mejor lugar para una historia de sangre, muerte y delincuencia que un casino en la ciudad de Las Vegas?

- U.S. GOLD
- Disponible: **ATARI ST, PC, AMIGA**
- V. Comentada: **AMIGA**
- **Arcade**

«El Padrino» abarca las traiciones, amores, asesinatos y negocios de una dinastía de capos mafiosos norteamericanos desde el año 1940 hasta nuestros días. Con esa idea principal, la compañía inglesa productora del videojuego ha condensado el argumento de los tres films en seis discos que contienen más de cinco megabytes de música y gráficos, todos destinados a hacernos sentir en casa como si fuéramos el auténtico Padrino y controláramos los asuntos de la famiglia.

HAN PREFERIDO EL ARCADE

Quizás se podría haber realizado un complejo juego de estrategia o una videoaventura, pero examinando los tiempos que corren no es de extrañar que el resultado final sea un arcade de acción trepidante ambientado en diferentes épocas y lugares. Sitios, por cierto, que existen realmente y que fueron fotografiados y luego retocados por los artistas del pixel encargados de la cuestión gráfica del juego.

«El Padrino» tiene cinco niveles. El primero transcurre en los años cuarenta en Nueva York y en él deberemos sobrevivir a los ajustes de cuentas entre las diferentes bandas mafiosas. El segundo, ya en 1950, nos lleva a un casino en cuyos alrededores hemos sido víctimas de un atentado, habiendo salido indemnes tendremos que vengarnos de los miembros de las familias opositoras a los Corleone. En La Habana, Cuba, en los días anteriores a Fidel Castro, cuando Batista permitía que la Mafia dominara la isla, transcurre la tercera fase, que da paso a una cuarta en Miami en la década de los setenta. La aventura multigeneracional termina en una sala de música en los ochenta enfrentándonos a un helicóptero que nos ataca desde el exterior y que deberemos derribar a través de las cristaleras.

VARIAS CLASES DE JUEGO

Aunque también hay secciones de desarrollo horizontal, –en las que se nos permite disparar en ocho direcciones diferentes–, la mayor parte del juego es similar al ya clásico «Operation Wolf», un arcade en el que manejamos un cursor por la pantalla mediante el ratón y vemos delante de nosotros a los enemigos mientras caen abatidos por nuestros disparos.

«El Padrino» es el inicio de una nueva e importante era en los programas y proyectos de los ingleses de U.S. Gold es un juego cuyo desarrollo, incluida la adquisición de las licencias correspondientes a las productoras de los filmes, ha costado muchos miles de libras y en el que está en juego el prestigio de una compañía que ha anunciado que a partir de ahora va a dedicar mucho más tiempo al mundo de los dieciséis bits y a realizar productos especiales como éste que ahora nos ocupa.

NUESTRA OPINION

Cuando piensas en el tiempo dedicado a la realización de este juego y el resultado final la verdad es que quedas un poco decepcionado. Y no es por una mala realización sino porque esperábamos, y la idea lo merecía, mucho más. Con un argumento tan interesante como éste parece que las mentes pensantes de U.S. Gold se han dedicado sobre todo a darle un buen aspecto, excelente presentación, estupenda música,

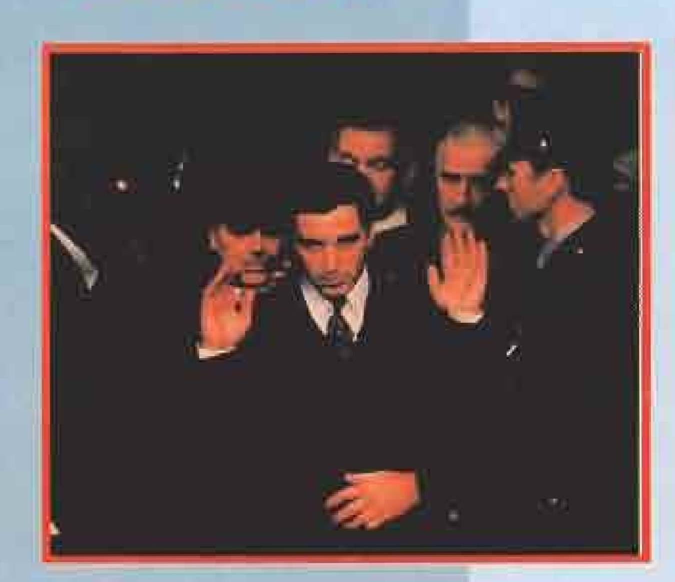
U.S. Gold ha realizado un juego que sigue fielmente el argumento de las novelas de Mario Puzo.

«El Padrino» es la historia de una familia de gángsters desde los primeros años de este siglo hasta nuestros días.



LA PELÍCULA

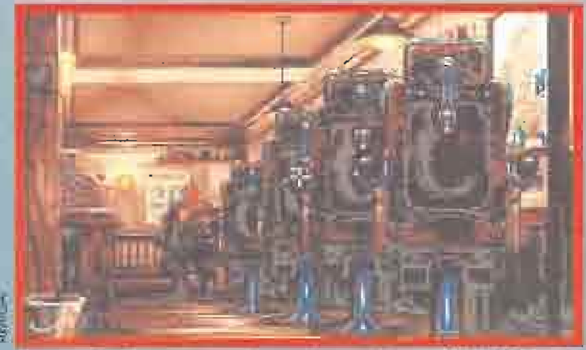
LA SAGA DE "EL PADRINO" Y LOS GUSTOS DE LAS MAYORIAS





Que las mayorías también se equivocan es algo que se demuestra fácilmente obsevando los cientos de miles de copias de discos de José Luis Perales vendidas en España –de tal suceso también se deduce que el masoquismo no es exclusivo de minorías pervertidas sino afición ampliamente extendida entre la plebe–. Con la novela «El Padrino» («The Godfather»), escrita por Mario Puzo, ocurrió tres cuartos de lo mismo: su mediocridad no la impidió convertirse en "best-seller". A diferencia de las canciones de José Luis Perales, que sólo contribuyen a aumentar el mito de Isabel Pantoja, «El Padrino» alimentó una excelente trilogía cinematográfica.

Los tres films poseen entre sí algo en común: fueron rodados para aliviar los problemas económicos del director Francis F. Coppola, un personaje capaz de arruinarse a cambio de producir el proyecto cinematográfico que le venga en gana. Hoy "Sin un duro ni pa'l metro" y mañana con "Más dólares que el tío Gilito", Francis F. Coppola es un cineasta indómito de la estirpe de los Ford, Huston o Wyler; alguien caprichoso y genial, descubierto por Roger Corman, que ha dirigido películas como «Apocalypse Now», «Corazonada», «La ley de la calle» o «Cotton Club».



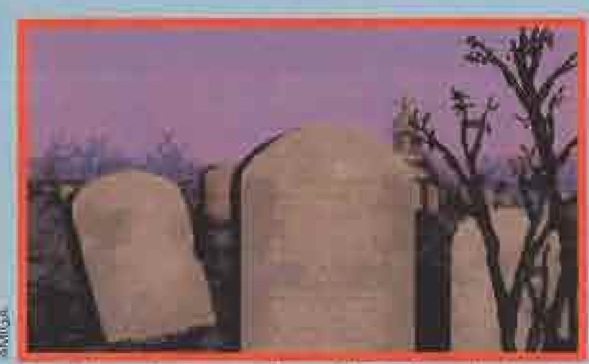
A pesar de tener unos estupendos gráficos, «El Padrino» no consigue "enganchar" tanto como debiera.



La afluencia de enemigos es algunas veces tan excesiva que no da tiempo casi ni a pensar antes de perder una vida.



Los decorados del juego están digitalizados y posteriormente retocados de auténticas fotografías de época.



La ambientación conseguida por U.S. Gold es soberbia, lástima que la jugabilidad no acompañe de la misma forma.

buenos gráficos..., y han olvidado la parte más importante de cualquier videojuego: la adicción. Añadiendo además que la originalidad, en este caso, no es excesiva.

Un problema añadido es la existencia de los seis discos que hace muchas veces incontrolable el proceso de carga y obliga a un casi continuo uso de la disquetera, por lo que el mejor consejo que os podemos dar es que si poseéis dos unidades no os cortéis "un pelo" y las utilicéis sin dudarlo. Claro que los afortunados que tengáis un Pc o compatible , medianamente rápido y con un disco duro con unos cuantos megas libres no sufriréis intercambiando disco tras disco, ganando el juego mucho en, valga la redundancia, jugabilidad.

«El Padrino» posee unas características técnicas soberbias pero anda un poco bastante cojo en "gameplay", esperemos que en los próximos proyectos de U.S. Gold, que sabemos son muchos y muy variados, se piense un poco más en él y se olviden del aspecto visual porque en este caso se han encontrado un poco perdidos con un proyecto que quizás les venía un poco grande y ante el que no han sabido dar correctamente la talla.

U.S. Gold es una compañía que lleva el suficiente tiempo en el mundo del videojuego como para que se le pueda exigir un poco más en sus lanzamientos, así que desde aquí les damos un tironcillo de orejas. Ya sabes lo que te espera, un arcade brillante técnicamente que podría haber sido mejor aprovechado.

J.G.V.





Al Pacino es uno de los pocos actores que han perdurado durante tres filmes dando vida a un único y difícil personaje. El jefe del clan Corleone es un papel que le viene que ni pintado a Mr. Pacino.

El estreno del primer «Padrino» fue una auténtica conmoción en su época (1.972) y la recaudación en taquilla la más alta hasta entonces de la historia.

Un par de años después vino la segunda parte con menos éxito comercial, aunque logró otro record: por primera vez un film y su secuela logran el "oscar" a la mejor película. Hace algunos meses se proyectó en España la tercera, acompañada de una versión para televisión de las otras dos, ordenadas cronológicamente y con algunas escenas añadidas.

Como Coppola es de ancestros italianos emigrados a Estados Unidos, trasladó parte de sus conocimientos "mafiosos" a «El Padrino» (algunos demasiado parecidos a personajes famosos de la realidad). Primero fue Marlon Brando el jefe de la familia en una película llena de venganzas, luchas por el poder y asesinatos que duraba tres horas. A continuación con Robert de Niro como protagonista, se nos contó el antes y el después de Vito Corleone. Y, finalmente, en la tercera parte, se ambienta la Mafia en tiempos contemporáneos.

A veces, como en la saga de «El Padrino», las mayorías que pasan por taquilla también aciertan.



MUY PRONTO EN ESPAÑA LA NUEVA VIDEOCONSOLA DE 16 BITS DE NINTENDO

SUPER NINTENDO®

ENTERTAINMENT SYSTEM



ERBE

ERBE SOFTWARE S.A.

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO

C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid

Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

CID FCA!

GUNSHIP 2000

LO ÚLTIMO EN SIMULADORES DE HELICÓPTERO



Cada vez que uno descubre un nuevo simulador de vuelo de calidad, siempre piensa qué inventarán después. El grado de perfeccionamiento, realismo y simulación está llegando en este tipo de programas a unos niveles tales, que resulta extremadamente difícil imaginar lo que nos deparará el futuro a tan solo tres o cuatro años vista.

- **MICROPROSE**
- Disponible: **PC**
- T.Gráficas: **VGA, (EGA en prep.)**
- **Simulador**

Digo esto pensando en aquel buen simulador de helicópteros llamado «Gunship», que bajo el sello de MicroProse, apareció hace ya algunos años y que, sin duda, muchos recordaréis. Pues esta "segunda parte", «Gunship 2000», no tan distante en el tiempo, es tan diferente en sus prestaciones, que bien se podría decir que ambas sólo se parecen en dos cosas, el nombre y el protagonista, el helicóptero de combate.

«Gunship 2000» es una simulación de helicópteros cuya principal característica es que no se reduce a un solo tipo de estos singulares ingenios sino que son ocho los modelos que podremos pilotar realizando una gran variedad de misiones sobre dos escenarios básicos, Oriente Medio y Europa Central.

LOS HELICOPTEROS

Como en tan solo unos minutos nos vamos a convertir en auténticos pilotos de combate, quizás sea conveniente que demos un repaso a lo que nos enseñaron en la "escuela de vuelo" sobre nuestras monturas. Los modelos de helicópteros que podremos volar con «Gunship 2000» son el McDonnell-Douglas AH-64 A Apache y el AH-64 Longbow Apache, el Bell AH-1W Supercobra, el Boeing-Sikorsky RAH-66 Comanche, en sus dos versiones, ataque y reconocimiento armado, el Bell OH-56D Kiowa Warrior, el McDonnell-Douglas AH-6G (530MG-MMS) Defender y el Sikorsky UH-60K/L Blackhaw. Ni que decir tiene que todos estos modelos son helicópteros reales, algunos de reciente aparición y que a excepción del Comanche, que todavía se encuentra en fase de desarrollo, todos son operativos en el Ejército de los EEUU.



Sólo cuando hayamos avanzado bastante en la aventura podremos tener una escuadrilla bajo nuestro mando.

El juego cuenta con una opción que permite ver grabar y revisar las misiones tantas veces como queramos.



La vista desde el misil es una de las más impresionantes en los simuladores y en éste no lo es menos.



No todas las misiones serán destruir un objetivo, en esta, por ejemplo, hay que rescatar a una patrulla.

Comenzaremos por el Apache. Se trata, como en otros muchos casos de un lujo que sólo unos pocos países pueden (o podían) permitirse, pues es un aparato tan especializado que resulta enormemente caro para quien no dispone de ingentes recursos. El AH-64 es en esencia un helicóptero contracarro, aunque la gran diversidad de armas que es capaz de utilizar, le capacitan para enfrentarse con cualquier tipo de objetivo, tanto aéreo como marítimo –de hecho la US NAVY estuvo interesada en una versión naval, llamada Sea-Apache–. Es un aparato biplaza en tandem (uno tras otro), donde el copiloto-artillero se sienta adelante, en la cabina inferior, y el piloto detrás, en la superior, desde donde se disfruta de una excelente visibilidad para el pilotaje.



Los portaaeronaves de mayor tamaño de la marina de los Estados Unidos están esperándonos en esta nueva simulación desde el aire de Microprose.

El Apache dispone de dos armas fundamentales, su mortífero cañón Huges M230A-1 de 30 mm. "Chain Gun" y los misiles Hellfire. El cañón es bastante peculiar en comparación con otros cañones aéreos de tiro rápido, pues funciona movido por un motor de 6,5 CV (y no por los propios gases de la munición) que literalmente empuja la munición en la recámara haciendo que difícilmente se encasquille y atasque. Es un arma monotubo, por lo que su cadencia de tiro es limitada –de uno a 650 disparos por minuto–, hecho que se ve de sobra compensado por su fiabilidad, su precisión y la potencia de sus pesados proyectiles.

El Hellfire (AGM-114) es un misil anticarro que dispone de dos sistemas de guía, láser y radárica de onda milimétrica. Con el primer sistema lo importante que hay que saber es que el objetivo debe estar "iluminado" por una fuente láser (bien del propio helicóptero o bien de otro, o incluso desde alguien en tierra), cuyo reflejo hará que el misil se dirija hacia el blanco con enorme precisión. Con la guía radárica (AGM-114B LONGBOW) una vez fijado el blanco en unos breves instantes, el misil se autodirige hacia el objetivo, siendo pues una auténtica arma FF (Fire and Forget, dispara y olvida), permitiendo al atacante ponerse a cubierto.

Todas estas armas servirían de poco si no fuera por los sistemas electrónicos de adquisición de objetivos, TADS (Target Acquisition and Designation Sight), y los sensores de visión nocturna, PNVS (Pilot Night Vision Sensor), que junto con el sistema de integración en el casco del piloto, son los verdaderos ojos del Apache, y lo ven casi todo...

Otras importantes características del Apache son sus sofisticados sistemas de supresión de infrarrojos (IR jammers), que dispersan el flujo de calor de los motores dificultando su localización por parte de los misiles infrarrojos enemigos, y su elevada resistencia al fuego enemigo. Para finalizar baste decir que actuó con gran efectividad en la pasada Guerra del Golfo.

El Supercobra es un desarrollo de un viejo helicóptero cañonero, el Cobra, que fue el primer helicóptero del mundo especializado en ataque. Es también biplaza con una disposición similar a la del Apache. No es tan potente ni va tan pesadamente armado como el Apache, pero con sus misiles contracarro TOW y su cañón tritubo de 20 mm. resulta letal para cualquier oponente blindado.

Una vez vistos los "pesos pesados", pasemos a describir los más pequeños, el Kiowa Warrior y el Defender. Estos son helicópteros ligeros que derivan de sendos modelos civiles y militares desarmados. Ambos montan sistemas de visión/adquisición en un mástil sobre el rotor principal y aunque su armamento es ligero no dejan de ser excelentes aparatos de reconocimiento. El Kiowa está hoy en día un tanto desfasado, pero al Defender aún le queda un buen futuro sobre todo porque es muy barato y resulta una versión "económica" del helicóptero de ataque para países con presupuestos de defensa limitados.

GUNSHIP 2000

El UH-60 Blackawk es un helicóptero de los que se suelen denominar "de asalto", porque resulta un intermedio entre los helicópteros puramente de ataque y los grandes y pesados transportes. Combina una cierta capacidad de carga de armas, un tamaño que no resulta excesivo, una buena maniobrabilidad y un espacio para transportar tropas o llevar una carga militar. En operaciones reales no actúan solos sino que suelen llevar su buena escolta de helicópteros de ataque. También es frecuente que actúen desarmados, pero en la simulación no resulta demasiado práctico...

Al RAH-66 Comanche le hemos dejado para el final por sus peculiares características. De entrada aún "no existe", pues estando en fase de desarrollo solamente se conocen de él sus características principales y su tamaño y aspecto aproximado gracias a una maqueta a tamaño natural que los fabricantes presentan en las exhibiciones. Es algo más pequeño que el Apache –cosa que no extraña puesto que el Apache es realmente enorme– y es el primer desarrollo serio de un helicóptero en el que la indetectabilidad es un factor determinante, como lo prueba el hecho de ser también el primero en incorporar bodegas de armas, con lo que en versión "reconocimiento", con los soportes exteriores desmontados, presenta una configuración totalmente "limpia". Irá armado con un cañón tipo Gatling de dos tubos y 20 mm., todo tipo de misiles y cohetes y contará con los más avanzados sistemas de aviónica y adquisición similares a los ya probados en el Apache.

EL PROGRAMA

Hay que comenzar diciendo que tratar de simular por ordenador tantos tipos de aparatos, con los problemas inherentes al vuelo del helicóptero es extremadamente difícil, por lo que se puede decir que con las inevitables limitaciones, el equipo de MicroProse lo ha resuelto magistralmente. Comienza el juego en un gran despacho del cuartel general y, lo primero que nos sorprende es la ausencia de iconos (empezamos con un buen detalle) pues el programa funciona con "zonas activas".

Aquí podremos seleccionar el piloto, su unidad y hasta su insignia, todas reales (otro buen detalle), también podemos pedirle órdenes al Oficial de Operaciones, que nos las entregará en una simpática animación. Podremos cambiar nuestra zona de operaciones y mirar en el archivador las películas que vayamos guardando. Por último podremos salir (por la puerta, naturalmente) y comenzar una misión.

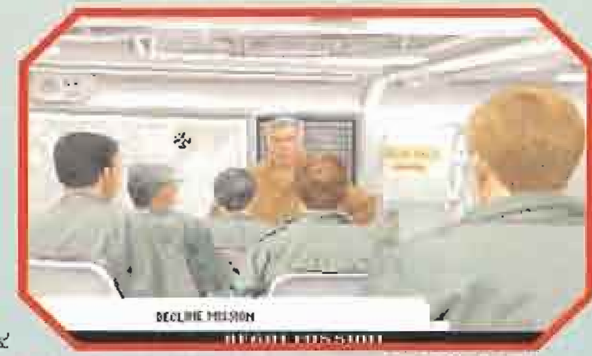
Antes de alzar el vuelo tenemos que recibir las correspondientes órdenes, que nos entregará "el jefe" en un "briefing" de campaña o en nuestro portaaeronaves de ataque, según donde esté nuestra base. Una vez leídas las órdenes, debemos preparar nuestro helicóptero dotándole del armamento adecuado en función del tipo de misión. También podremos cambiar de helicóptero y asignar los distintos pilotos y helicópteros de nuestra unidad si es que nuestro piloto ya ha llegado al rango de Oficial.

Bien, ya tenemos todo listo, pero antes de salir debemos atender al panel de control de nuestro aparato para realizar los ajustes necesarios en cuanto a las características del vuelo (fácil o realista, visión clara o realista, viento, aterrizajes, etc.), características del enemigo (poco hábil, corriente, experto, etc.), las funciones que debe asumir nuestro copiloto (manejo de armas y contramedidas, sólo manejo de contramedidas o que solamente nos avise de los objetivos y del peligro de misiles enemigos) y por último debemos sintonizar el código de radio, es decir activar la protección del programa.

Una vez realizadas todas estas operaciones (que no son tan rollo como parece) podemos encender la APU (Auxiliary Power Unit), unidad de potencia auxiliar, para arrancar el helicóptero, por supuesto levantando previamente la tapa de seguridad del interruptor. Este es uno de los detalles que más me gustan, ¡como en los de verdad!

LA SIMULACION

La simulación de vuelo de los helicópteros varía mucho en función de las opciones que previamente hemos fijado en el panel de control, por lo que si hemos optado por "vue-



En la sala de control de la misión se nos darán los detalles referentes a nuestro objetivo principal.



El juego cuenta con las posibilidades clásicas de puntos de vista de la última generación de simuladores.



Microprose ha mejorado sobremanera la rutina de explosiones y en este juego son vistosas y coloridas.



Podremos ver nuestros misiles salir disparados hacia el objetivo tras pulsar el botón de disparo.



Mientras estemos revisando nuestra misión podremos tomar el control del helicóptero en cualquier momento.



Aunque parezca mentira nuestro Apache es más sencillo de controlar que muchos otros aparatos más sofisticados.



El HUD con el que cuenta este moderno helicóptero es más avanzado que el de muchos jets de última generación.



El juego está repleto de grandes y buenos detalles, como el del interruptor que se levanta para conectar el rotor.

El oficial al mando nos entregará el dossier correspondiente a la próxima misión. Y si queréis ver un detalle "pinchad" el monitor del fondo.

LAS MISIONES

Como ya se ha mencionado, hay dos tipos de escenarios, Europa Central y los desiertos de Oriente Medio, que bien pueden simular Irak, Irán, etc., y las misiones son muy variadas en función de dichos escenarios.

Existen además, varios tipos generales de misiones. Entrenamiento y "single", son los primeros que nos encontramos. El primero es de funciones obvias y conviene realizarlo un par de veces al principio para familiarizarse con el escenario, teclas, controles etc., el segundo es el único tipo accesible hasta que llega el ascenso a Oficial y aquí volamos en un solitario helicóptero contra toda suerte de adversarios. A medida que vamos progresando y tenemos cierto número de misiones y sus correspondientes puntos, se acerca el esperado momento del "ascenso" a Oficial, y se nos permite realizar dos nuevos tipos de misiones, "vuelos" y "campaña".

En los "vuelos" estaremos al mando de un típico equipo de 5 helicópteros divididos en dos secciones, a los que podremos dar diversas órdenes para completar con éxito nuestra misión.

La "campaña" es una sucesión de misiones dependientes unas de otras que simulan unas operaciones reales y donde el resultado de una misión influye en las siguientes. Una vez dominado el manejo y con el nombramiento de teniente, hay que jugar una campaña para disfrutar a tope de «Gunship 2000».



PC

Un mapa, en el que se nos muestran los más importantes detalles geográficos del terreno que tendremos que sobrevolar, es siempre imprescindible.



PC

Si caemos en accón podremos disfrutar, entre comillas, de una triste melodía y una pantalla en la que se reconocen nuestros méritos.

lo fácil" –opción que creo obligada si no nos queremos amargar a costa de estrellarnos a la mínima– apenas notaremos diferencias entre el vuelo, por ejemplo, del Defender y del Blackhawk, cuando la realidad es que son como el día y la noche.

Las reacciones son, en todo caso, muy realistas, manteniendo la gran inercia que tiene el helicóptero en las maniobras si lo comparamos con un avión, donde la respuesta es casi inmediata.

Las armas son todas auténticas con un realismo excelente en detalles como la diferencia de velocidad entre los misiles (Tow, Hellfire, etc.) y los cohetes no guiados, respetando los límites de carga de los distintos aparatos y la forma de colocación de las cargas, se nota que los autores están muy bien documentados.

Durante el vuelo contamos con dos importantísimas ayudas, la de los mapas de vuelo y la del INS (Inertial Navigation System).

Los primeros se pueden consultar en todo momento y cuentan con dos escalas, el INS se utiliza para facilitar la navegación hacia un punto fijado en el mapa sirviéndonos de guía. Este sistema es casi vital, y cuando por daños causados por el fuego enemigo el INS se vuelve inoperante el regreso a la base se puede poner muy difícil.

También contamos con la ayuda de un montón de vistas exteriores de nuestro helicóptero, de los otros aparatos de nuestro equipo, otra desde el objetivo que estamos atacando e incluso otra desde el misil o cohete que en ese momento ha sido lanzado.

Bien, siempre se habla de este tipo de vistas exteriores como de algo buenísimo que constituye una gran virtud en las simulaciones que las incorporan, pero la realidad es que aún siendo muy bonitas y espectaculares (ésto es muy cierto) y servirnos de ayuda para salir victoriosos, son totalmente irreales, –¡ningún piloto se puede ver a sí mismo desde fuera de su helicóptero!– y viene a ser algo así como "jugar con ventaja". La simulación resulta más real (y ganar es más elegante) si no se utiliza este tipo de "ayudas".

Para quien quiera ver todo "desde fuera", la simulación dispone de una completísima cámara de cine, –similar a la que incorporan otros muchos simuladores semejantes en prestaciones–, pero con una particularidad muy interesante, la de retomar los mandos del helicóptero en cualquier momento y poder evaluar lo sucedido ante dos decisiones diferentes.

Los gráficos son muy buenos, sin lujos innecesarios pero ricos en detalles (hay que tener en cuenta que la acción trascurre a pocos metros del suelo) y con todo tipo de accidentes del terreno, carreteras, líneas férreas, ríos, desfiladeros etc. etc. El sonido es aceptable si se usa el altavoz interno del PC, con tarjeta de sonido es otra cosa..., y el detalle de la voz digitalizada del copiloto le confiere un realismo excelente.

Una última peculiaridad muy útil que hay que destacar es una utilidad por la que podemos eliminar de nuestra hoja de servicios la última misión realizada, cosiderándola un "mal sueño",

GUNSHIP 2000

por lo que no tendremos que hacer un "reset" apresurado cuando algo nos salga mal para impedir que un mal paso ensucie nuestra brillante carrera.

LAS LIMITACIONES

Como la perfección, dicen que no existe, también al «Gunship 2000» le podemos poner algunos "pros" y algunos "contras". En cuanto a los helicópteros y las armas, nada que objetar, tanto los gráficos como las características son del todo correctos. Las cabinas, evidentemente no pueden ser iguales a la realidad, sobre todo en los Apache y Supercobra, pues siendo un modelo con cabinas diferenciadas, nuestro papel en la simulación está un poco a caballo entre las funciones de piloto y artillero; sería muy aburrido que nos llevaran "de paquete" o bien que pudiéramos pilotar pero disparara otro. De todos modos la sensación de realidad está muy conseguida sobre todo en la del Apache y curiosamente en la del Defender, que es la que más se parece de todas a la real.

Los instrumentos son todos creíbles y muy similares a los auténticos, excepto en la pantalla de presentación en el modo de adquisición de objetivos, no existe ningún sistema que sea capaz de averiguar ¡¡el modelo de vehículo o avión localizado !!

Evidentemente es una de las concesiones que se hacen para que esto no parezca un examen, pero la información se podía reducir a si el elemento localizado es amigo o enemigo (cosa que existe realmente) o bien por delimitación de zonas (en tal zona o a partir de tal sitio todos los objetivos se consideran enemigos), que es lo que corrientemente se



PC

Cuando volamos en escuadrilla es posible ver el escenario desde cualquier helicóptero de la misma.



PC

Si te dedicas a observar el viaje de tus misiles puede que al volver te encuentres en una situación algo complicada.



PC

El cuadro de mandos es todo lo real que un ordenador puede permitirse. Parece casi el auténtico.



PC

Tendremos que conocer a fondo las armas disponibles para equipar a los helicópteros con todo lo necesario.



CONSEJOS DE SIMU

Veamos a continuación algunos consejos que nos ayudarán a que nuestras misiones se vean coronadas por el éxito. Algunos de estos consejos son consecuencia directa de la realidad del combate con helicópteros y otros son puramente "truquillos" para salir airosos.

Para empezar, hablemos del ajuste de las condiciones de vuelo. Para un buen comienzo seleccionar vuelo fácil, aterrizajes fáciles, viento y visibilidad se pueden seleccionar "realistas", y la opción "evitar" -es un sistema, que no existe en la realidad, que impide de que nuestro helicóptero choque con un obstáculo aunque nos dirijamos hacia él- estará activada. Los controles del copiloto se pueden situar en "sólo contramedidas" e incluso "ninguna acción", pues nos iremos acostumbrando a manejar todo, que es lo mejor. En cuanto a las características del enemigo, sin duda en "pobre", y aún así con mucho cuidado, pues tiran a dar... El escenario más sencillo es Oriente, aunque tampoco pasa nada por probar en Europa.

Una vez cogida cierta práctica, se puede seleccionar aterrizajes realistas, y el que se atreva, que pruebe con enemigo de calidad media (average). Confieso que estos me pusieron las cosas muy difíciles; con los de calidad "crack" visto lo visto me dio miedo probar, y con los de élite ni se me pasó por la cabeza.

En cuanto a las operaciones en sí, como primera norma hay que decir que el vuelo bajo es la mejor defensa del helicóptero de ataque, cuanto más mejor, y además siguiendo el terreno y aprovechando todos sus accidentes. Vuela entre 50 y 100 pies. Para ello se deberá rebajar el límite de altura mínima (tecla "C"). Esto tiene la ventaja de que el helicóptero será difícilmente detectado, pero hay que tener en cuenta que nuestra adquisición de objetivos también es menor, lo que implica que serán detectados a menor distancia, hay que estar atentos y reaccionar deprisa.

A la hora de armar nuestro/s helicópteros hay que tener presente dos normas fundamentales, el peso y el tipo de misión. Aunque en la realidad esto es una cuestión bastante compleja en la que incluso la temperatura ambiente influye en las armas que se montan, en la simulación está muy simplificado y todo vale excepto exceder el peso máximo. Además, usando el vuelo fácil, apenas notamos diferencia en llevar nuestro helicóptero al 65 o al 85% de su carga máxima. No conviene abusar, pero por ejemplo, para el Apache, un armamento compuesto por Hellfire (8), cohetes Hydra 70 M261 (14 x 2) y misiles Stinger (4) es una acertada composición estándar.

Los grandes misiles, Maverick Y Penguin, aunque es cierto que el Apache es capaz de llevarlos, está totalmente fuera de lo normal su utilización en la realidad y además en la simulación no es nada práctico. El Maverick es un misil de largo alcance apropiado para un avión del tipo del Fairchild A-10 o del F-15 II "Strike Eagle", y el Penguin es un misil antibuque que normalmente es utilizado por la versión naval del UH-60, denominada Sea-Hawk (de hecho la versión naval del Apache, de la que se habló anteriormente se pensó para utilizar misiles Harpoon y no Penguin). En esta simulación es doblemente inútil utilizarlos, primero porque a una altura de unos 100 pies los objetivos se localizan siempre a una distancia inferior a los 2500 o 3000 metros -el alcance de los misiles es de 25 kilómetros para el Maverick y 40 kilómetros para el Penguin- y además no hay ningún blanco tan grande que haga necesario su uso.

Montar Sidewinders sí es conveniente, pero solamente en el caso de que se espere una fuerte actividad aérea enemiga con aviones o con helicópteros de ataque, tipos Hind, Havoc o Hokum, pues son aparatos potentes y muy blindados. Por ejemplo si nos encontramos con un Mil MI-24 Hind, y sólo disponemos de Stinger, no hay que pensárselo y si está a más de 1000 metros soltar dos misiles seguidos, pues con uno no conseguiremos derribarle. Por debajo de los 1000 metros de distancia lo más efectivo es el cañón, tres ráfagas bastarán para deshacernos de un peligroso enemigo que, hasta la aparición del Apache, fue el helicóptero de combate más potente y mejor del mundo.

Contra el enemigo en tierra, que siempre será nuestro principal objetivo, hay que actuar primeramente contra aquellos que sean una amenaza potencial para nosotros, es decir, todos los vehículos y emplazamientos SAM (con misiles antiaéreos) serán los primeros objetivos a destruir. Paradójicamente, el carro de combate, tan poderoso contra enemigos en tierra y cuya completa destrucción será repetidas veces nuestra misión a cumplir, está indefenso y totalmente a nuestra merced, siempre y cuando previamente hayamos eliminado las defensas aéreas que los acompañan, por eso hay que actuar deprisa y los carros lógicamente deben ser los últimos en ser destruidos.



PC

Casi todas las misiones transcurren en las primeras horas de la noche.



PC

Los desfiladeros son un buen lugar para destruir a los convoys enemigos.



PC

Nuestra escuadrilla en formación se prepara para entrar en combate.



Palmeras y hasta camellos podréis encontrar en el desierto donde transcurren vuestras misiones.



Los indicadores del HUD aparecen aunque no tengamos elegida la vista desde el interior del aparato.

El enemigo está a punto de recibir el impacto de un AIM 9R, uno de los misiles más destructivos del mundo.



La vida en plena campaña no es nada fácil y el cuartel general se improvisa en una vulgar tienda camuflada.

hace en operaciones reales. Por lo demás no resulta difícil identificar lo que aparece en la pantalla pues se aprecia perfectamente. Por cierto, la pantalla real también es monocroma.

En cuanto al combate, la exactitud en el tiro con el cañón (en el Apache, Supercobra y Comanche) es real, no está nada exagerada, lo mismo se puede decir de los misiles, aunque quizás para los cohetes no guiados algo de imprecisión sería más verídico. Como véis hablamos de detalles que es probable sólo sean reconocidos por los auténticos expertos en el tema.

NUESTRA OPINIÓN

Gunship 2000 es una estupenda simulación del combate con helicópteros, es de gran realismo y verosimilitud, está muy bien documentada y aunque tiene las inevitables limitaciones es del todo recomendable. Quizás resulte un poco difícil, en el sentido de que aún en los niveles de dificultad más bajos, resulta bastante complicado cumplir con éxito las misiones, y cuando lo consigues el "jefe" te dice que has tardado demasiado tiempo. Es posible que al principio nos desanimemos y suframos el síndrome del piloto que no asciende de grado", pero con un poco de paciencia se llega.

Sólo nos queda mencionar que como se utilizan bastantes teclas, –lógico si tenemos en cuenta que el realismo logrado es asombroso–, esto se ha resuelto incluyendo junto con el manual, traducido a nuestro idioma, una plantilla para el teclado que facilita el manejo al 100% desde el principio.

J. F.

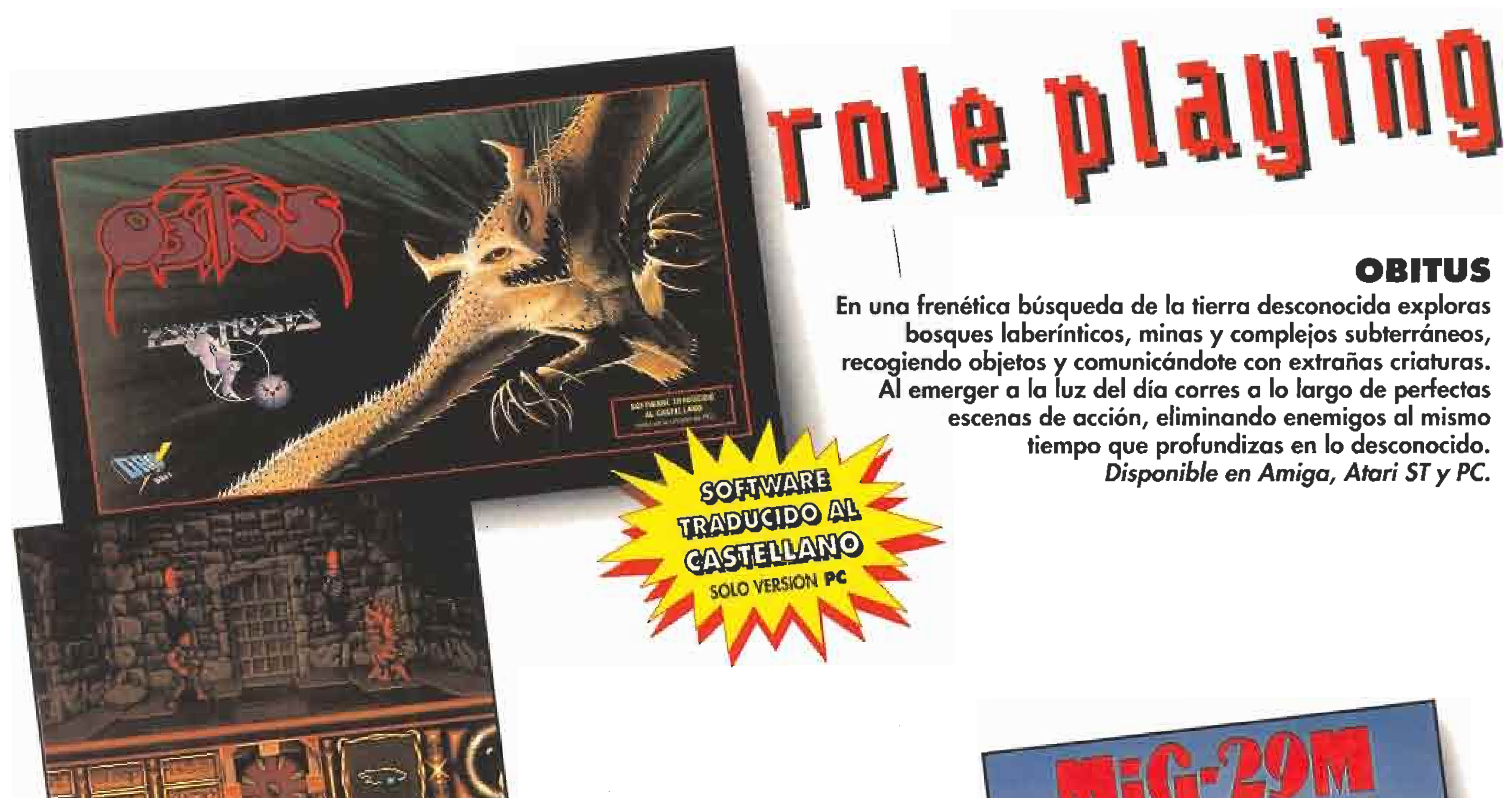


LACIÓN

Las armas a emplear dependerán de la situación en la que nos encontremos, bastarán las siguientes explicaciones para saber qué utilizar en cada momento. Los misiles guiados (Hellfire y Tow) requieren que mantengamos el helicóptero en posición durante su vuelo, que es muy rápido, pero durante el cual estaremos expuestos al ataque enemigo (esto no ocurre con los misiles Hellfire-B utilizados con el Apache Longbow). Los cohetes no guiados solamente precisan tener buena puntería, para ello debemos detener el helicóptero en el aire subiendo el morro, por lo que nos quedamos muy limitados para hacer una rápida maniobra evasiva si nos lanzaran un misil. Por contra, una vez disparados nos podemos "largar" rápidamente o continuar nuestra ruta. El cañón, en los helicópteros que lo tienen, es preciso y es el mejor sistema para eliminar la "molesta" y peligrosa infantería, pero su alcance está por debajo de los 1400 metros, donde resulta el arma definitiva.

Cuando estemos al mando de nuestro grupo de helicópteros conviene variar el armamento de unos y otros, por ejemplo armar uno o dos con misiles Sidewinder y el resto con Stinger, o poner a unos Hellfire y a otros Tow. A nuestro aparato resulta práctico armarle pesadamente con cohetes en detrimento de unos misiles menos potentes o de menos misiles, porque en las rutas de aproximación o el vuelo hacia el objetivo, nuestros pilotos se muestran un poco reticentes a disparar contra objetivos o grupos aislados a menos que representen una amenaza inmediata, por lo que seremos nosotros los encargados de su eliminación, mientras que al enfrentarnos con los objetivos prioritarios, disparan masivamente sus misiles con tal entusiasmo que apenas nos dejan dar un tiro...

Para la localización de los objetivos hay que tener en cuenta que tanto los emplazamientos fijos como, por supuesto, las columnas o grupos móviles no siempre están donde nos dicen en las órdenes, por lo que hay que buscarlos. Para ello podemos desplegar nuestros helicópteros o algunos de ellos para su localización, o también podemos elevarnos, puesto que al ganar altura aumentamos el radio de detección de nuestro radar. Esto, sin embargo, es bastante peligroso pues igual que nuestro radar detecta más lejos, también el del enemigo lo hace, y volando alto seremos una apetecida presa para sus precisos misiles de guía radárica. Por eso una vez detectada la concentración enemiga hay que bajar lo más rápido posible o esconderse tras una colina. Tener en cuenta además, que los blindados ligeros y, sobre todo, los camiones se mueven preferentemente por las carreteras, luego ya sabemos dónde buscarlos.



role playing

OBITUS

En una frenética búsqueda de la tierra desconocida exploras bosques laberínticos, minas y complejos subterráneos, recogiendo objetos y comunicándote con extrañas criaturas. Al emerger a la luz del día corres a lo largo de perfectas escenas de acción, eliminando enemigos al mismo tiempo que profundizas en lo desconocido.
Disponible en Amiga, Atari ST y PC.



simuladores

MIG-29 M SUPERFULCRUM

Un nuevo sistema de control digital, una aerodinámica superior y una mayor potencia en el motor te proporcionan un alto grado de maniobrabilidad. Combinado con un moderno diseño de carlinga transparente y un panel de instrumentos CRT, el Superfulcrum se convierte en una fantástica máquina para combates aéreos. Enviado como parte de una fuerza multinacional para ayudar a una nación aliada a deshacerse de fuerzas invasoras, necesitarás toda tu habilidad para superar al enemigo
Disponible en PC, Amiga y Atari ST.

estrategia

BATTLE ISLE

Este juego queda por encima de otros del mismo género, no sólo por su sorprendente presentación, sino también por estar diseñado para el jugador medio, con un nivel muy accesible y sencillo. Al contrario que otros juegos de estrategia, Battle Isle es extremadamente fácil de entender, permitiendo que el jugador se vea rapidamente absorbido por su acción cautivadora e intrigante.
Disponible en PC y Amiga.



DROSOFT
Moratín, 52, 4º drcha. - 28014 MADRID
Tel. (91) 450 89 64

HEIMDALL

Hace millones de años Odín, rey del Valhalla, creó a los vikingos de la nada a imagen y semejanza de los dioses. Pero se dio cuenta de que no había suficiente espacio para ellos en el Valhalla y decidió crear la Tierra para que habitaran en ella.
Los dioses amaban a sus criaturas y, al principio, el contacto entre ambos fue frecuente. Sin embargo, los dioses se fueron cansando de sus creaciones y los visitaban cada vez con menos frecuencia.

Una noche, durante la era de Ragnarok, los dioses se durmieron tranquilamente sin saber que eran vigilados por Loki, el dios del mal, el cual aprovechó su sueño para robar sus armas más importantes: la espada de Odín, la lanza de Frey y el martillo de Thor.

Al despertar, los dioses se dieron cuenta del robo y comprendieron que Loki había llevado las armas a la Tierra sabiendo que, durante la era de Ragnarok, los dioses no podían pisar dicho planeta pues de hacerlo se volverían mortales.

Sin embargo, Frey sugirió rápidamente un plan para recuperar las armas robadas y Thor se apresuró a ponerlo en práctica.

Sin perder un solo instante, el dios del trueno se dirigió a los límites del Valhalla y formó una gran tormenta que cruzó los cielos rápidamente en dirección a la Tierra.

Abajo, en una pequeña aldea vikinga, el huracán retumbó con especial violencia sobre una de las casas y a la mañana siguiente Ingrid, una de las jóvenes de la aldea, despertó embarazada de nueve meses.

El niño que estaba a punto de nacer, mitad dios y mitad mortal, estaba predestinado para recuperar las armas robadas y restablecer definitivamente el equilibrio del universo.


AMIGA


AMIGA


AMIGA

EL HIJO DE LOS DIOSES



ANTES DE EMPEZAR

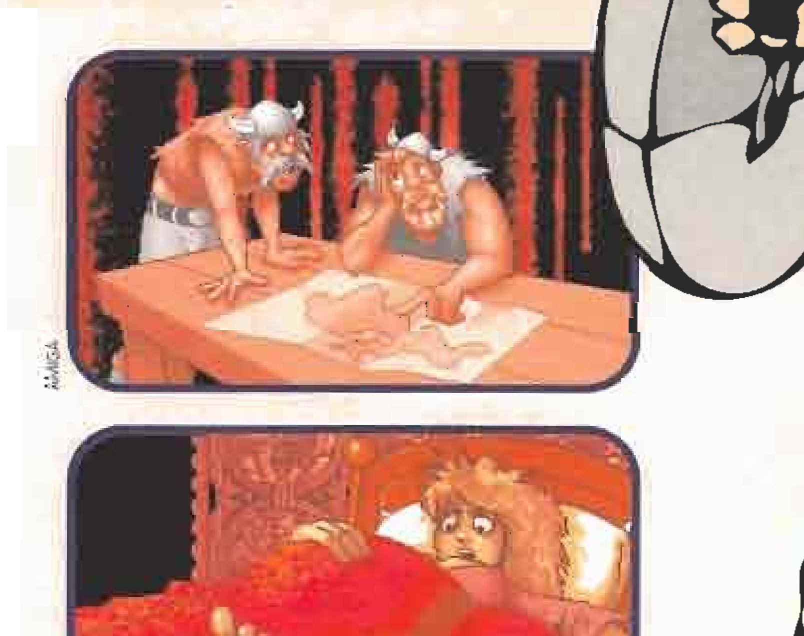
Heimdall es un excelente programa que combina de forma mágica elementos de rol y videoaventura. En él nuestro objetivo principal consiste en recuperar las tres armas que Loki robó al resto de los dioses del Valhalla.

Existen tres niveles en cada uno de los cuales se encuentra una de las armas robadas: el martillo de Thor se encuentra en Midgard (el mundo de los hombres), la lanza de Frey en Utgard (el mundo de los gigantes) y la espada de Odín en Asgard (el mundo de los dioses).

Heimdall, el protegido de los dioses, ha alcanzado la mayoría de edad y es puesto al corriente de la misión que supone el único y principal objetivo de su existencia. Todos los habitantes de su aldea natal conocen sus propósitos y están dispuestos a ayudarle, pero Heimdall debe escoger solamente cinco personas para completar la tripulación de su barco. Si previamente hemos jugado con éxito a las pruebas de habilidad (ver sección siguiente) podremos escoger nuestros cinco compañeros entre una lista más amplia de lo habitual.

Entre los habitantes de la aldea hay navegantes, vigías, herreros, druidas, guerreros y magos. Cada uno de ellos tiene unas habilidades especiales representadas por unos valores numéricos de salud, fuerza, destreza, suerte y magia. Heimdall, que posee el rango especial de jefe de la expedición, es el personaje más completo ya que comienza el juego con unos valores bastante altos que pueden ser aún mayores si completa con éxito las pruebas de habilidad.

La salud (health) es la variable fundamental del juego ya que es similar a la energía de los juegos arcade y determina por tanto la muerte del personaje al llegar a cero. Se pierde salud al caer a una trampa o ser atacado por un enemigo y se recupera al comer un objeto alimenticio o utilizar un conjuro energético. Un personaje muerto puede volver a la vida


AMIGA



si uno de sus compañeros utiliza sobre él un conjuro de resurrección. La fuerza (strenght) y la magia (runelore) hacen referencia a la eficiencia en combate y a la capacidad de descifrar y utilizar conjuros. Un personaje con mucha fuerza derrotará a un enemigo con menos golpes que otro más débil (sobre todo si dispone de una buena arma) y solamente los personajes con un marcador alto de magia podrán leer los conjuros más potentes y utilizarlos contra los enemigos. Como es lógico, los druidas y magos parten con niveles altos de magia mientras que los guerreros lo hacen con niveles altos de fuerza. Ambas magnitudes pueden incrementarse bebiendo las diversas pociones repartidas por el juego.

LAS PRUEBAS DE HABILIDAD

Denominadas en la versión original del programa "attribute sections" –en nuestro país se editará en castellano– estas pruebas no son imprescindibles para completar el programa ya que es posible comenzar a jugar directamente sin ellas. Sin embargo, realizar estas pruebas con éxito nos permitirá iniciar la aventura con marcadores de salud, destreza y magia más altos de lo habitual y seleccionar nuestra tripulación entre un mayor número de personas, teniendo acceso a las más hábiles que de otro modo no serían seleccionables.

Si pasamos directamente al juego sin completar las pruebas de habilidad obtendremos unos marcadores de 50 –el máximo es 99– y solamente podremos seleccionar nuestra tripulación entre la primera mitad de los personajes.

Tres son las pruebas de habilidad, que pasamos a describiros en este momento:

–Concurso de lanzamiento de hacha. Una muchacha está sujeta a una especie de cepo donde han sido atadas sus ocho trenzas rodeando su cabeza y Heimdall dispone de diez hachas para intentar cortar las trenzas entre el júbilo de la multitud. Por desgracia es la primera vez que el joven Heimdall entra en la taberna de la aldea y la cerveza que ha bebido hace que su pulso sea tembloroso. La prueba finaliza al usar todas las hachas, cortar todas las trenzas o lanzar una hacha con tan mala puntería que alcance la cabeza de la desafortunada joven.

–La captura del cerdo. Heimdall se dirige a la granja de la aldea donde, aún bajo los efectos de la cerveza, debe intentar atrapar un cerdo que, para más dificultad, ha sido untado con grasa y puede atacarle si se siente acorralado en un rincón. Existe un tiempo limitado marcado por el movimiento de un hacha en la parte inferior de la pantalla.

–Lucha en el barco. Uno de los barcos anclados en el puerto contiene un saco con monedas, y Heimdall salta sobre él dispuesto a recogerlas. Sin embargo, el saco se encuentra en el extremo opuesto y Heimdall debe recogerlo y volver con él al punto de partida evitando ser golpeado o lanzado al agua por los guerreros que lo custodian. Existe un marcador de tiempo idéntico al de la prueba anterior y la puntuación final depende de la rapidez con la que recuperemos las monedas.

LA PANTALLA DEL MAPA

Una vez realizadas las pruebas de habilidad optativas y seleccionados los miembros de la tripulación aparece el mapa de la primera fase.

Cada nivel está formado por un número variable de islas (12 en el primero, 12 en el segundo, 8 en el tercero) por las que podemos viajar libremente utilizando el barco.

La pantalla principal representa un detallado mapa del mundo en curso que refleja todas las islas contenidas en el mismo (con un pequeño casco sobre las islas en las que hayamos desembarcado previamente) y la posición actual del barco.

Un icono con forma de casco nos permite acceder a la



MUNDO 1

MUNDO 1

NOTA: Los números que aparecen en cada uno de los croquis permiten identificar en el texto las diferentes habitaciones. Los puntos negros señalan las puertas que es preciso abrir con llave y las lineas el resto de las entradas.

pantalla de inventario –hablaremos de ella con detalle más adelante– desde la cual podemos seleccionar los tres personajes principales y salvar/cargar nuestra posición, mientras que mediante el icono con forma de barco podemos seleccionar la isla a la que deseamos viajar.

Es posible que dicha isla se encuentre demasiado lejos y, si disponemos de un navegante en nuestra tripulación, éste nos informará en ocasiones que el viaje provocará una pérdida de energía en algunos de los miembros del pasaje.

Ahora es el momento de confirmar si es preciso el desplazamiento y, una vez sobre la isla deseada, decidir si queremos o no desembarcar en ella.

En caso afirmativo abandonamos la pantalla del mapa y nos sumergimos en el verdadero corazón del juego. Solamente tres de los seis personajes pueden desembarcar en la isla, quedando el resto en el barco, por lo que antes de abandonar la pantalla del mapa tal vez sea necesario seleccionar los personajes deseados.

LA ACCION PRINCIPAL

Cada isla está formada por un número variable de pantallas tridimensionales comunicadas por puertas abiertas o cerradas. Las pantallas pueden tener diferentes formas y tamaños, y os aconsejamos una atenta observación de los esquemas que encontraréis en estas páginas. En ellos cada isla es reconocible por un número que hace referencia al mapa general de cada nivel.

En cada pantalla puede haber objetos directamente accesibles colocados sobre el suelo (conjuros, llaves, comida) que se añadirán directamente al inventario de los personajes seleccionados al caminar sobre ellos.

También puede haber cofres que, una vez abiertos, revelan su contenido y enemigos visibles o invisibles que, si nos alcanzan, nos trasladan a una pantalla de combate de la que hablaremos seguidamente.

Al tocar un cofre aparecen en pantalla una serie de recuadros de diálogo con los que, mediante un puntero, podemos decidir, entre otras cosas, si queremos abrir el cofre o no, si deseamos utilizar una conjuro "Disarm traps" para desactivar las posibles trampas del cofre y si deseamos coger o no los objetos contenidos en el mismo.

En cualquier momento podemos utilizar la tecla I o el botón derecho del ratón para acceder a la pantalla de inventario y, desde allí, utilizar objetos o conjuros, examinar o distribuir objetos y realizar otras muchas acciones.



En la primera prueba de habilidad tendremos que cortar las ocho trenzas de esta jovencita lanzando nuestras hachas.

En la segunda prueba, un tanto bochornosa, se nos pedirá que capturemos a toda prisa un escurridizo y veloz cerdo.



Para completar la tercera prueba deberemos llegar al otro lado del barco, esquivando, eso sí, a estos tres vikingos.

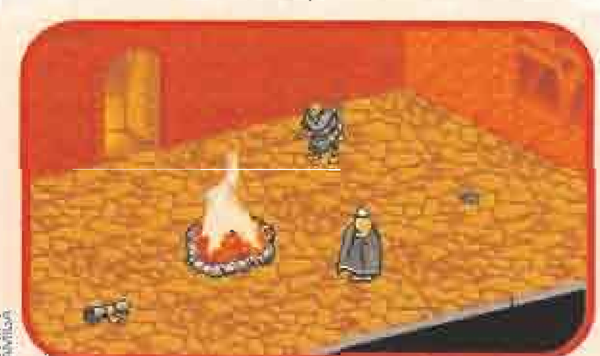




Antes de comenzar la aventura se nos concederá la oportunidad de elegir a los miembros de nuestra tripulación.



En la pantalla de inventario encontraremos informaciones acerca del estado de los personajes y los objetos que poseen.



Superadas las pruebas de habilidad, y seleccionada nuestra tripulación, el juego y la aventura darán por fin comienzo.

Las tres primeras teclas de función seleccionan un personaje entre los tres disponibles. Cada isla puede ser abandonada utilizando la misma puerta que nos condujo a ella, pero algunas islas disponen de una segunda salida. Al abandonar una isla regresamos al mapa del nivel actual hasta que, obtenido el objeto del nivel en curso, accedamos a la siguiente fase.

LA PANTALLA DE INVENTARIO

Puede ser accedida desde el mapa general seleccionando el icono del casco o durante el transcurso del juego pulsando la tecla I o el botón derecho del ratón. En ella aparecen los gráficos de los seis miembros de la tripulación con una lista de los objetos en su poder y una serie de iconos en la parte izquierda mediante los cuales es posible manipular los objetos. Los personajes que se hayan quedado en el barco o se encuentren muertos tienen sus gráficos difuminados para mostrar, en el primer caso, que no es posible intercambiar objetos con ellos y, en el segundo, que no podremos desplazarlos a una isla hasta que hayan sido resucitados.

Para manipular un objeto basta con pulsar el botón izquierdo del ratón sobre él, momento en el que su nombre se pone de color amarillo, para a continuación seleccionar uno de los iconos del panel. Así por ejemplo si queremos utilizar una llave basta con pulsar sobre la llave y a continuación pulsar sobre el icono "use". Cada personaje puede llevar un máximo de diez objetos de los cuales solamente cinco pueden ser observados simultáneamente, pero existen unas flechas de deslizamiento que nos permiten acceder a la totalidad del inventario.

Los iconos nos permiten usar, examinar, distribuir, eliminar, comer/beber y dar objetos, usar conjuros, salvar/cargar nuestra posición, observar los parámetros de cada personaje –nivel, salud, fuerza, destreza, suerte, magia y puntos de experiencia– en forma de números o barras y abandonar la pantalla de inventario. Sólo es posible cargar o salvar la posición desde la pantalla del mapa, no cuando estamos explorando una isla.

La opción "usar" solamente dará el resultado deseado si nuestro personaje se encuentra en el lugar apropiado (para usar una llave debemos estar cerca de la cerradura). La mayoría de los conjuros que encontraremos reciben el nombre genérico de "scroll" y sólo podremos conocer su utilidad exacta después de examinarlos, sabiendo que si carecemos de la magia necesaria no podremos descifrar los runos que los forman.

Una vez descifrados, y si disponemos del nivel de magia requerido, podremos utilizar los conjuros con la opción "use spell". En todo caso el programa nos ofrece una buena cantidad de mensajes para explicar las razones del fracaso de nuestras manipulaciones.

LA PANTALLA DE LUCHA

Se accede automáticamente a ella cuando llegamos a las proximidades de un enemigo (hechicero, enano, rata, araña). En algunos casos el personaje que nos impide el paso se retirará sin luchar si disponemos de un objeto, pero si se trata como casi siempre de un personaje agresivo el programa nos pregunta si deseamos huir y evitar el combate. La huida no es siempre posible pues depende de la comparación de las fuerzas de los dos contendientes.

Iniciado el combate, disponemos de iconos para escoger cualquiera de los tres personajes activos y, para cada uno de ellos, las armas (incluidos los puños) y conjuros en su poder.

Para atacar al enemigo basta con seleccionar con el ratón un arma y pulsar a continuación sobre el icono "attack".

Los conjuros se utilizan seleccionando uno de ellos y pulsando sobre el icono "spell", si bien algunos conjuros exigen elegir a continuación el personaje entre los tres disponibles sobre el que tendrán efecto. Los otros dos iconos nos permiten defendernos ante un ataque enemigo

MUNDO 1



o intentar la huida.

Los conjuros defensivos, como el de invulnerabilidad, hacen aparecer una flecha sobre las barras de salud de los tres personajes mientras permanezca su efecto. Los conjuros de ataque causan su efecto instantáneamente sobre nuestro enemigo. El mejor momento para atacar es cuando nuestro contendiente comienza a moverse para agredirnos, pues en ese momento no es capaz de detener nuestros golpes. La batalla finaliza cuando el marcador de salud de nuestro agresor se agota, o cuando todos los personajes bajo nuestro control son derrotados, momento en el que finaliza el juego.

ALGUNOS DATOS SOBRE LOS OBJETOS

Algunos objetos son reflejados en el inventario con un número a su derecha indicando que son acumulables y que es posible tener una cantidad variable de los mismos. Son las monedas de oro y todas las llaves, de las cuales existen nueve variedades diferentes: normal, diamante, piedra, rubí, jade, plata, hierro, amatista y oro. Cada puerta cerrada se abre solamente mediante uno de estos nueve tipos.

Otro importante grupo de objetos son las armas. Tal como puede observarse en los textos que se obtienen al examinarlas, cada arma posee una potencia especial que le hace más o menos eficaz en el ataque.

Aparte de los puños, podemos utilizar espadas, hachas, dagas, dos tipos de espadas rúnicas, dos tipos de hachas rúnicas, hachas adamantinas, dagas de plata, dos tipos de espadas mágicas (de trueno y de tormenta) y hachas de piedra.

En un grupo más heterogéneo podemos incluir monedas de plata, saquitos que contienen monedas de oro, objetos sin utilidad como anillos, pulseras y amuletos, pergaminos que contienen importantes pistas y pociones que, una vez bebidas, incrementan la fuerza o la magia. Otros objetos tienen usos muy específicos que iremos explicando en su momento.

Hay un buen número de conjuros que pueden ser distribuidos en varias categorías. Los de ataque –Fire, Ice, Wrath of Odin– pueden ser utilizados únicamente desde la pantalla de combate y causan diferentes efectos sobre nuestro agresor .

Los de defensa –Wall of energy, Invisibility, Invulnerability–, se utilizan también desde la pantalla de combate pero lo que hacen es proteger a nuestros personajes mientras dure su efecto o incrementar momentáneamente nuestra eficacia en el ataque como Aesir's strenght y Vanir's dexterity.

Hay conjuros para restaurar totalmente la energía de uno de los miembros de la tripulación –Energy one, Extra heal– o de todos a la vez –Energy all–, hacer visibles las trampas que se encuentren en una habitación –Detect traps–, hacer desaparecer las citadas trampas –Disarm traps–, resucitar personajes muertos –Resurrection–, hacer aparecer puertas ocultas –Detect doors– y otros con funciones concretas que explicaremos poco a poco a medida que vayamos avanzando en el juego.

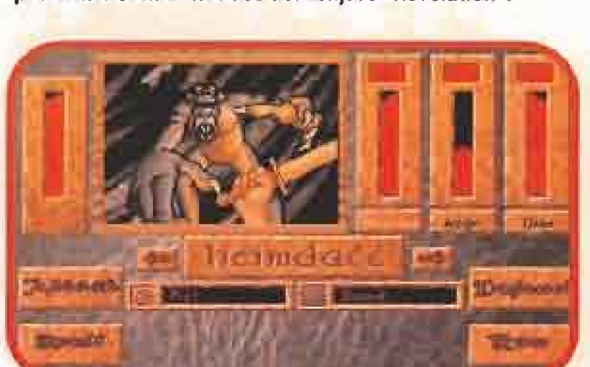
GUIA PARA COMPLETAR LA AVENTURA

A continuación vamos a explicar los pasos a realizar para completar los tres niveles de los que consta el juego. Antes de empezar es necesario hacer las siguientes consideraciones.



El puente que nos permite cruzar el abismo sólo aparecerá si previamente hacemos uso del conjuro "Revelation".

Un nuevo problema de no menos fácil solución: activando el conjuro "Disarm traps" el camino al cofre quedará expedito.



Cuando nos acerquemos a un enemigo se activará la pantalla de lucha, que se controla a través de diferentes iconos.



Es posible que en la cabaña encontremos algo interesante, pero para ello deberemos librarnos primero de nuestro rival.



En algunas islas hay tiendas donde podemos comprar objetos o vender algunas de nuestras posesiones.



Sólo tras pisar en el orden adecuado tres de estas seis losas se formará ante nosotros el camino hacia la puerta.

–Hemos numerado las islas de un mismo nivel para indicar que vamos a recorrerlas en el orden indicado por sus números. Sin embargo dicho orden no es estricto y es perfectamente posible completar los tres niveles recorriendo sus islas en otro orden si bien el escogido por nosotros es posiblemente el más rápido y eficaz. También hemos numerado las pantallas de una misma isla ya que haremos referencia a dichos números en el texto.

–Para no perder tiempo en la descripción de cada nivel, damos por seguro que en cada pantalla recogéis todos los objetos, lucháis contra todos los enemigos y abrís todos los cofres recogiendo su contenido. Suponemos que utilizáis la comida a medida que vaya siendo necesaria, así como los conjuros para reponer la energía de los miembros de la tripulación y resucitar a los compañeros muertos.

–Os recomendamos no desperdiciar el conjuro "Disarm traps" con los cofres, ya que hay situaciones en las que dicho conjuro será imprescindible.

–En algunas islas hay tiendas donde podemos comprar objetos o vender algunas de nuestras posesiones a cambio de oro. Es por tanto recomendable acumular la mayor cantidad posible de oro durante la aventura ya que con él será posible comprar objetos en las tiendas. Sin embargo el juego puede ser resuelto utilizando sólo los objetos repartidos por el mapeado.

–También suponemos que recogéis las diferentes armas a medida que las váis encontrando conservando únicamente las más eficaces, que os deshacéis de los objetos inútiles con la opción "Discard" y que utilizáis los conjuros de combate y defensa para mejorar vuestra eficacia contra los enemigos.

–Asimismo damos por hecho que recogéis todo el oro y todas las llaves posibles, que váis abriendo con ellas las puertas cerradas y que utilizáis todas las pociones existentes para incrementar la fuerza y la magia. Recordad que muchos conjuros solamente pueden ser descifrados y utilizados con marcadores de magia muy elevados.

Tras hacer todas estas indicaciones en el resto del artículo podremos centrarnos en las acciones y objetos importantes evitando repetir constantemente movimientos rutinarios.

PRIMER NIVEL: EL MARTILLO DE THOR

En la primera isla las acciones básicas son recoger dos conjuros, "Revelation" y "Descension", y utilizar el primero de dichos conjuros en la tercera pantalla para hacer aparecer un puente sobre un abismo de otro modo imposible de cruzar. Antes de abandonar la isla es preciso recoger un conjuro que contiene un "power rune".

La segunda isla es la más grande de todo el nivel ya que contiene un total de 24 pantallas. En la pantalla 1 es preciso utilizar un conjuro "Disarm traps" para que desaparezcan las fosas que impedían el acceso a un cofre que contiene dos importantes objetos: una hierba llamada "hemlock" y un conjuro "Remove wall".

En la pantalla 18 hay una puerta invisible que aparece al usar "Detect doors" –atención al pergamino de la pantalla 7 que dice "debes buscar dos puertas en la habitación de los cepos"– y conduce a una nueva serie de pantallas. Aparecen las primeras puertas cerradas con llave y debemos utilizar el conjuro "Remove wall" en la pantalla 16 para hacer desaparecer el muro que permite acceder a nuevos objetos. No debemos abandonar la isla sin hacernos antes con objetos tan importantes como dos monedas de plata y varios tipos de llaves.

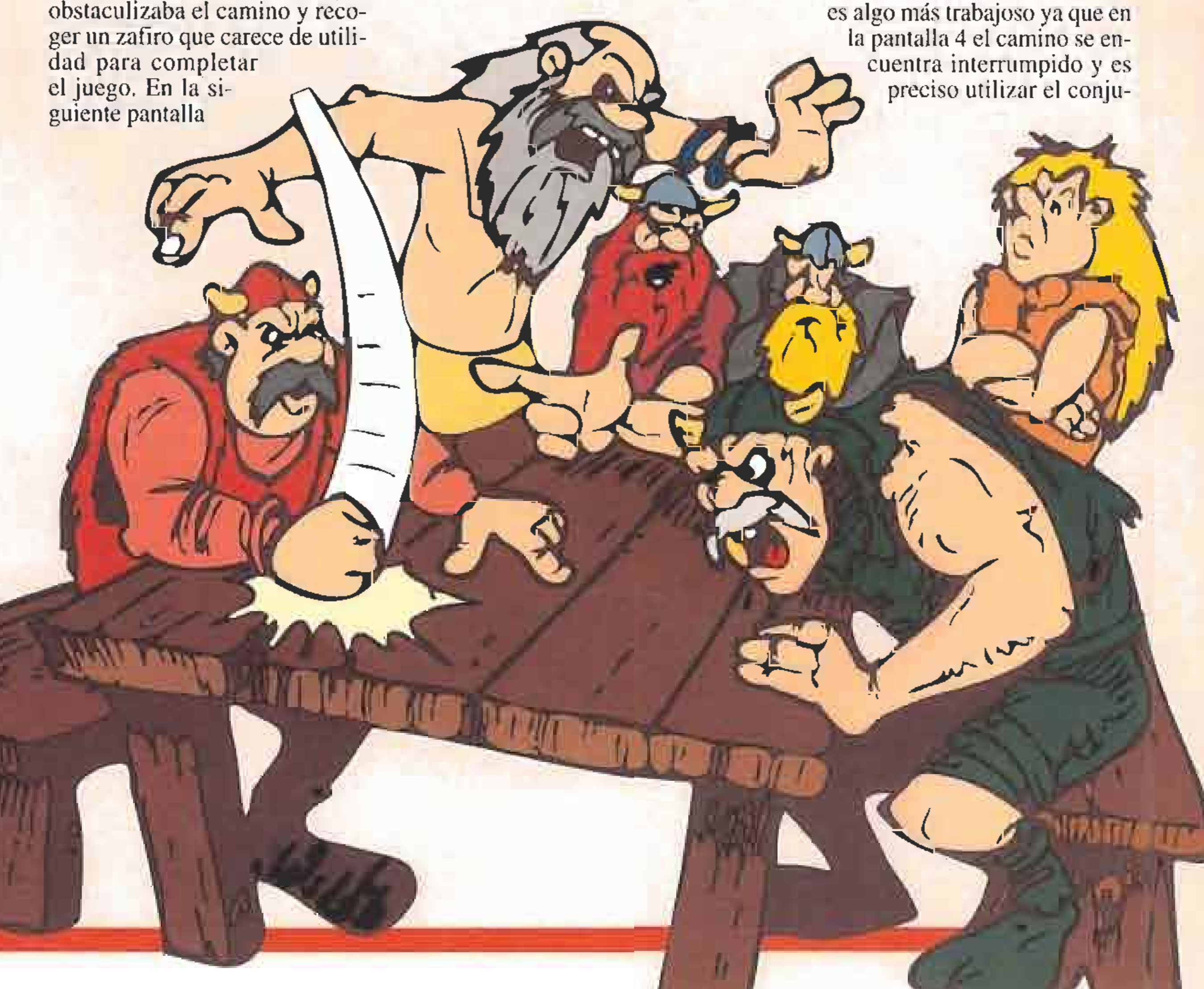
En la primera pantalla de la tercera isla vemos un estrecho pasillo bloqueado por tres agujeros y seis losas que controlan el abrir y cerrar de los agujeros sabiendo que, a partir de la posición inicial, debemos pisar tres losas en el orden 2-6-1 (numeradas de izquierda a derecha). Abrimos una puerta cerrada y utilizamos el conjuro "Descension" en la pantalla 3 para hacer descender el pedestal que obstaculizaba el camino y recoger un zafiro que carece de utilidad para completar el juego. En la siguiente pantalla un misterioso druida hará aparecer un cofre y una salida invisible al entregarle el hemlock.

El cofre situado en el centro de la primera pantalla de la cuarta isla será accesible tras hacer desaparecer las trampas que le rodeaban con el conjuro "Disarm traps". El enemigo de la pantalla 4 se marchará sin atacarnos si le entregamos una moneda de plata. La última pantalla de esta isla es una especie de capilla donde el sacerdote que levita en el aire víctima de un encantamiento caerá al suelo cuando hayamos bebido del cáliz situado en el altar, momento en el que agradecerá nuestra intervención entregándonos un pase (pass). En esta isla hay una tienda accesible desde la pantalla 4.

Los dos accesos que parten de la primera pantalla de la quinta isla están bloqueados, pero uno aparece al pisar la losa y otro queda libre cuando utilizamos un conjuro "Disarm traps" para hacer desaparecer el agujero. El único objeto interesante de esta isla es un nuevo "power rune" situado en la pantalla 5.

El guardián que custodia la primera pantalla de la sexta isla se marchará sin luchar si le entregamos 50 monedas de oro. Tras recoger un nuevo "power rune" en la pantalla 2, la tercera pantalla encierra una curiosa bifurcación. Tal como se puede leer en el pergamino que hay en dicha pantalla, sólo un guerrero o un druida pueden atravesar las esferas de energía que bloquean el camino, pero cada uno de ellos solamente puede tomar una de las rutas. Debemos por tanto abandonar momentáneamente el control de Heimdall y escoger a un guerrero o druida de nuestra tripulación sabiendo que el guerrero debe tomar el camino de la izquierda y el druida el de la derecha.

Cualquiera de los dos caminos es válido para pasar el resto de la isla, si bien el camino del druida es algo más trabajoso ya que en la pantalla 4 el camino se encuentra interrumpido y es preciso utilizar el conju-



ro "Teleportation" contenido en un cofre para alcanzar el otro lado de la pantalla.

El resto de la isla no tiene demasiado interés, únicamente debemos señalar que la tienda de la pantalla 9 está custodiada por un guardián que nos exigirá el pase para no atacarnos.

La séptima isla es sencilla, pues el único objeto importante en ella es un diamante fácilmente accesible tras abrir dos puertas cerradas. También hay dos puertas cerradas en la octava isla y un único objeto importante, un nuevo "power rune", situado en su sexta y última pantalla.

La novena isla es algo más compleja. Debemos recoger otro "power rune" en la pantalla 3 y una piedra rúnica (runestone) contenida en uno de los cofres de la pantalla 5. Ahora podemos llegar a la pantalla 7 y leer el curioso mensaje del pergamino que se encuentra junto a un árbol seco de tres brazos: "A la izquierda una estrella, a la derecha una piedra, hacia el centro tu tributo, del centro un regalo".

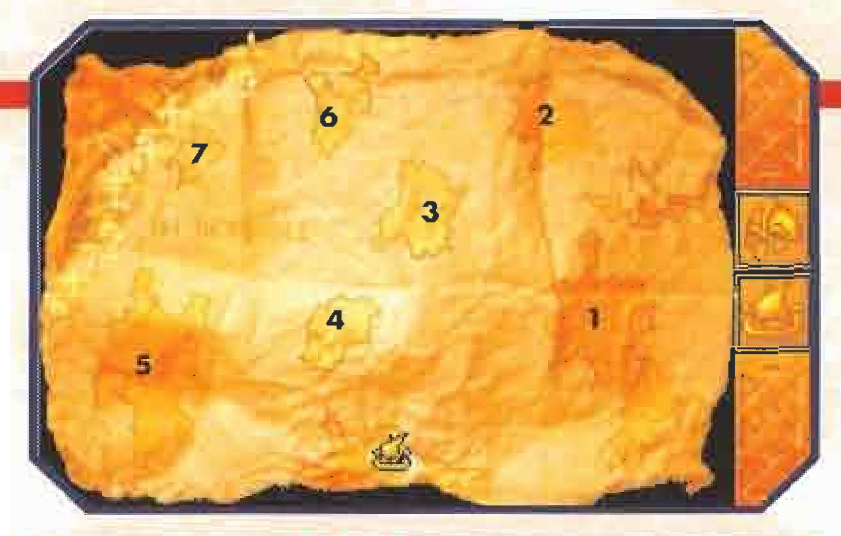
Enseguida es posible comprender que debemos dejar el diamante en el brazo izquierdo del árbol, la piedra rúnica en el brazo derecho y una moneda de plata en el central. Finalizado el proceso aparecerá en el centro del árbol un conjuro "Serpent killer" para matar serpientes.

En la décima isla hay varias puertas cerradas que deben ser abiertas con distintos tipos de llaves (normal, plata y oro). En la pantalla 4 hay una piedra rúnica marcada con el símbolo de un asterisco (runestone *) y en la pantalla 7 dos puertas cerradas que no pueden ser abiertas con ninguna llave. Sin embargo, la puerta de la izquierda se abrirá por el mero hecho de pisar las dos losas de la pantalla 8 y la losa situada más a la izquierda en la pantalla 7. La puerta que se acaba de abrir conduce a la pantalla 6 donde obtendremos un nuevo "power rune" tras derrotar a un hechicero y seremos transportados a la pantalla 9 al pisar la estrella situada en el centro de la habitación. Antes de abandonar la isla tal vez nos interese visitar la tienda de la pantalla 10.

La undécima isla es bastante grande pero sólo tiene un objeto importante, un conjuro llamado "Shrinking" (encogerse) que está en poder de un enemigo en la pantalla 9.

Ahora podemos viajar a la duodécima y última isla. En el camino seremos atacados por una gigantesca serpiente marina que será fácilmente derrotada por el conjuro "Serpent killer". La primera pantalla está custodiada por tres monstruos y posee otras tantas salidas, una de las cuales puede ser abierta con una llave de jade que puede encontrarse en la pantalla 2. También es imprescindible visitar la pantalla 3 ya que allí hay una llave de piedra accesible sólo tras entregar al guardián seis runos distintos que debemos poseer tras nuestras andanzas por las islas anteriores (cinco "power runes" con símbolos distintos y el "runestone *").

Ahora ya podemos usar la llave de piedra para acceder a la pantalla 5 donde se encuentra el ansiado martillo de Thor. Recogemos un nuevo pergamino del cofre y utilizamos el conjuro "Shrinking" para hacernos por unos momentos lo bastante pequeños como para recoger el preciado martillo y dar por concluida la primera misión.



MUNDO 3



SEGUNDO NIVEL: LA LANZA DE FREY

Tras derrotar a un enemigo en la pantalla 1 de la primera isla obtendremos un signo de los dioses (signet) que deberemos entregar al guardián de la pantalla 6 para evitar que nos ataque. En la pantalla 7 es preciso recoger un conjuro "Teleportation" y cada uno de los tres personajes activos puede beber del pozo para incrementar su capacidad de magia.

En la segunda isla es posible evitar el ataque del guardián de la pantalla 2 entregándole 50 monedas de oro. La única acción realmente importante en el resto de la isla consiste en recoger el conjuro "Detect doors" en la pantalla 9 y utilizarlo en esa misma pantalla para hacer aparecer una puerta secreta. En la pantalla situada tras dicha puerta se encuentran unos huevos de dragón (Dragon's eggs).

La única habitación interesante de la tercera isla es la 6, pues en el cofre que hay en ella es posible recoger un conjuro "Revelation", una llave de piedra y un casco (helmet). Antes de abandonar la isla conviene hacer una visita a la tienda de la pantalla 5.

En la cuarta isla hay que abrir el cofre de la pantalla 1 pues contiene una llave de hierro y un conjuro "Water" (agua). Tras dirigirnos a la pantalla 5 ponemos el casco sobre la repisa entre otros dos cascos iguales y de ese modo conseguimos desactivar el mecanismo que nos impedía acceder a una llave de diamante (diamond key).

La quinta isla contiene varias puertas cerradas que se abren con varios tipos de llaves. A nosotros nos interesa coger el rubí de la pantalla 7, el conjuro "Disenchant" (desencantar) situado dentro del cofre de la pantalla 2 y utilizar el conjuro "Water" para apagar el fuego de la pantalla 8 y acceder a un cofre que tiene nuevos objetos.

Ahora podemos dirigirnos a la sexta isla y rebuscar entre los calderos negros de la pantalla 4 pues en uno de ellos hay unas piedras preciosas (gemstones) que nos serán de gran utilidad en la pantalla 4 de la séptima isla para que el guardián que custodia el acceso al pueblo nos deje pasar.

Evitando la codicia en la pantalla 5 –los tesoros no pueden recogerse y de intentarlo aparecería el guardián enfurecido– nos dirigimos a la pantalla 6 donde un artesano joyero, conocedor de nuestra aventura, nos entregará un maravilloso collar llamado Brinsagamen.

En la octava isla hay dos puertas cerradas, una de las cuales se abre con la llave de diamante. En la pantalla 4 la diosa Iduna nos dará una manzana (apple) a cambio del rubí y en la pantalla 7 el enemigo derrotado nos dará un conjuro "Giant killer" para matar gigantes.

Ahora podemos dirigirnos al castillo del gigante, situado en la novena isla, y tras localizar el camino correcto a través de las ratoneras de las paredes alcanzar una estantería cubierta de unos libros de inmenso



tamaño. En ese momento el gigante nos descubre y nos ataca, pero podemos utilizar el conjuro "Giant killer" para derrotarle. Examinamos con detalle los libros con el conjuro "Revelation" y encontramos dentro de uno de ellos un conjuro "Shrinking".

Ahora podemos dirigirnos a la décima isla y observar que su estructura consiste en una pantalla central ocupada por un gran edificio con la puerta cerrada y tres caminos que parten de ella. Al otro extremo de los tres caminos, custodiadas por otros tantos guardianes, viven tres hermanas cada una de las cuales exige un regalo a cambio de su colaboración: la manzana, el collar Brinsagamen y los huevos del dragón.

Una vez entregados los tres objetos a sus destinatarias la puerta del edificio de la primera pantalla quedará abierta. En el interior hay una boquilla (mouthpiece) que solamente podrá ser recogida tras utilizar sobre ella el conjuro "Disenchant".

La única pantalla interesante de la undécima isla es la sexta y última, donde debemos utilizar el conjuro "Teleportation" para acceder al otro lado de la habitación. Allí tres enemigos intentarán sin éxito impedirnos llegar hasta un gigantesco cuerno por el que deberemos soplar haciendo uso de la boquilla. El sonido mágico del cuerno hará volar nuestro barco por los aires y lo depositará junto a la duodécima y última isla, situada al sur del mapa e inaccesible de otro modo al estar protegida por un gran anillo de coral.

Dicha isla consta de una sola pantalla en la que basta con utilizar el conjuro "Shrinking" para obtener la lanza de Frey, el objetivo fundamental de esta segunda aventura.



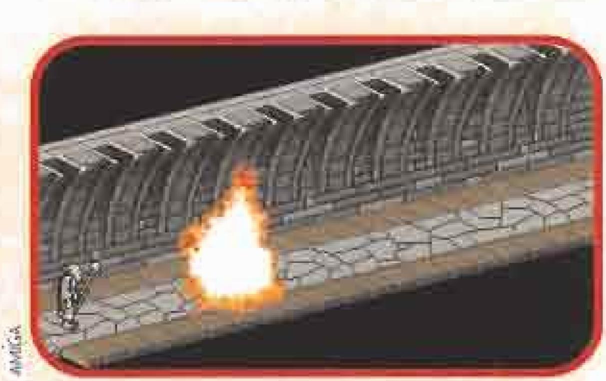
A lo largo de nuestra misión podremos recoger diferentes armas de gran utilidad, como espadas, hachas, dagas, etc.



Uno de los puntos fuertes del programa es sin duda la riqueza, variedad y calidad gráfica de todos los escenarios.



No todas las puertas pueden ser franquedas libremente: en muchas de ella es preciso utilizar previamente una llave.



Una gigantesca hoguera bloquea nuestro camino, pero podremos apagarla fácilmente usando el conjuro "Water".



Activando sucesivamente las piedras rúnicas se revelará ante nuestros ojos el camino seguro para atravesar el mar.



Tras colocar los tres anillos de plata la estatua cobrará vida, y para nuestra sorpresa nos entregará la espada de Odín.

TERCER NIVEL: LA ESPADA DE ODIN

En la primera pantalla de la primera isla podemos obtener tres saquitos de piedras rúnicas (runestones), uno dentro del cofre y dos en poder de otros tantos enemigos. Estas piedras serán de gran utilidad en la pantalla siguiente ya que revelan por unos momentos los caminos seguros que atraviesan el mar y nos permiten llegar sanos y salvos a la otra orilla.

Hay dos caminos y debemos tomar el de la derecha, usando las piedras de vez en cuando para recordar mentalmente el camino seguro. En el cofre que se encuentra en la orilla opuesta es posible recoger un anillo de plata (silver ring) y un conjuro "Revelation".

En la segunda isla, a pesar de ser la más extensa de este nivel, solamente nos interesa recoger un nuevo conjuro "Revelation" en la pantalla 6. Los dos conjuros de revelación que tenemos en nuestro poder tienen su utilidad en la única pantalla de la tercera isla.

Allí, tras derrotar a un hechicero, observaremos tres caminos interrumpidos y emplearemos los conjuros al borde de los dos caminos superiores para hacer aparecer sendos puentes.

El primero nos permitirá acceder a un cofre que contiene un conjuro "Water" y el segundo llegar hasta un saco de piedras (bag of stones).

En la cuarta isla nos dirigimos rápidamente a la pantalla 3 y colocamos el saco de piedras en la repisa vacía de la pared para desencantar en objeto que se encontraba en la repisa contigua, un saco con pimienta (powder) que podemos recoger seguidamente. Este saco tiene utilidad inmediata en la pantalla 4 de la quinta isla, un puerto marítimo donde nos colocaremos junto al mascarón de uno de los barcos y le haremos estornudar con la pimienta para que el mascarón deje caer el segundo anillo de plata.

La sexta isla tiene un curioso acertijo en su segunda pantalla. Un nuevo anillo de plata cuelga de una cuerda en el centro exacto de la habitación y en el suelo hay un considerable número de losas, una en el centro y varias rodeando los laterales de la pantalla. Hay tres aberturas en las paredes de cada una de las cuales surge una flecha al pisar la losa central. Sin embargo, pisando las losas 4 y 6 (contando de izquierda a derecha) conseguiremos que las flechas lanzadas sean precisamente las de las aberturas centrales, las cuales cortarán la cuerda y nos permitirán recoger el anillo.

En la séptima isla debemos utilizar el conjuro "Water" para apagar el fuego de la pantalla 2 y colocar los tres anillos sobre otros tantos símbolos circulares en el suelo de la pantalla 3. En ese momento la estatua que tenía entre sus manos la espada de Odín cobrará momentáneamente vida para dárnosla y se romperá el hechizo que protegía la puerta mágica que da acceso al puente que conduce al Valhalla.

De regreso a la pantalla del mapa Heimdall, el hijo de los dioses, dirige su barco a la residencia de los inmortales y allí recibe su gratitud en recompensa a su hazaña de haber recuperado las armas robadas.

P.J.R.





CORE DESIGN
Disponible: AMIGA, ATARI, PC

Heimdall es, con diferencia, uno de los mejores juegos de los últimos tiempos. Combinando sabiamente elementos de rol y videoaventura y poniendo especial énfasis en el segundo componente se ha conseguido un programa sumamente atractivo que engancha desde el primer momento al jugador experimentado y atrae con fuerza al novato.

A nivel técnico el programa es un verdadero cúmulo de virtudes: excelentes gráficos tridimensionales, movimientos extremadamente suaves y reales –tal vez un poco lentos–, fantásticas melodías, una estupenda escena de introducción y gran facilidad de uso al combinar el manejo de ratón y joystick. Todo un derroche de medios que se han traducido en cinco discos en la versión Amiga, cifra muy superior a la de programas similares.

Durante el transcurso normal de la acción se han omitido casi por completo los elementos arcade. Los combates con los enemigos transcurren al estilo de algunos juegos de rol y el éxito de la aventura depende de la correcta utilización de objetos y conjuros.

A este respecto hemos de confesar que el programa es bastante fácil, ya que la mayoría de los puzzles son bastante evidentes y requieren una solución inmediata. Este aspecto hace de «Heimdall» un buen programa para iniciar a los nuevos jugadores, ya que su relativa simplicidad se compensa con un gran derroche a nivel gráfico y sonoro y un mapeado de gran amplitud que tardaremos varios días en recorrer.

P.J.R.

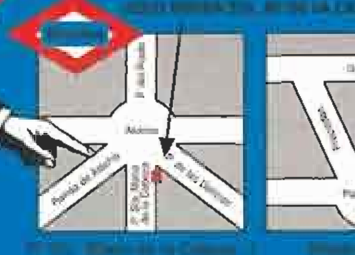


TODOS LOS MESES RENOVAMOS LOS LISTADOS, BUSCAMOS LAS ULTIMAS NOVEDADES Y LAS MEJORES OFERTAS. SOLO PARA TI. ¡NO TE PIERDAS ESTA PAGINA! ESTAMOS TODOS LOS MESES.

PRECIOS IVA INCLUIDO

TIENDAS MAIL SOFT

ABRIMOS SABADOS TARDE



GARANTIA EN TODOS NUESTROS PRODUCTOS

MAIL soft

VENTA POR CORREO

HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20,30
SABADOS DE 10,30 A 14 h
TELF: (91) 527 39 34
(91) 539 04 75/ 539 34 24
FAX: (91) 467 59 54



SUPER EXITOS

TITULO	SPECTRUM AMSTRAD	COMMODORE	AMSTRAD DISCO 3"	PC 5 1/4 PC 3 1/2	AMIGA ATARI
3D CONSTRUCTION KIT	3900	[illegible]	4900	[illegible]	7900
ACIEN BATTLES (WAR GAMES)	1200		2250	[illegible]	2450
ARMADA (ESTRATEGIA)				[illegible]	2850
BATLE OF BULDGE	1200		2250		2250
BLOODWICH				[illegible]	
BLUE BROTHER		[illegible]	2850	[illegible]	2850
BORODINO (ESTRATEGIA)				[illegible]	2850
BOSTON BOMB CLUB				[illegible]	2500
BUDOKAN	1500	1500	2250	[illegible]	2500
CALIFORNIA GAMES II				[illegible]	
CARGA CABALLERIA (ESTR)				[illegible]	2850
CELICA GT4	1200	[illegible]	2250		2250
CRETA 1941 (WAR GAMES)	1200		2250		
CHIP CHALLEGER	1200	[illegible]	2250	[illegible]	2250
DARKMAN	1350	[illegible]	2250		2250
DESAFIO TOTAL	1350	[illegible]	2250		2250
DRAGON OF FLAME	1900	[illegible]	2850	[illegible]	3990
EMLYN HUGHES	1100	1100	2250		2250
ENGLAND CAMP. EUROPA	1200	[illegible]	2250	[illegible]	2250
EUROPEAN SUPERLEAGUE	1100		2250	[illegible]	2250
F-15 STRIKE EAGLE	1350	1350	2250	[illegible]	3900
F-16	2250	[illegible]		[illegible]	4990
F-19 STEALTH FIGHTER	2850	[illegible]		[illegible]	5990
FINAL FIGHT	1200	1200	2250		2250
FOOTBALL MAN. W.CUP ED	1200	[illegible]	2250	[illegible]	1395
FOOTBALL MANAGER II	595	[illegible]	1495	[illegible]	1495
GAUNTLET III	1200	[illegible]	2250		2250
GAZZA II	1200	[illegible]	2250	[illegible]	2250
GOLDEN AXE	1200	1200	2250		2250
GREMLINS 2	1200		2250	[illegible]	
GUNSHIP	1350	[illegible]	1900	[illegible]	3990
HAMMER BOY	1500	[illegible]	2250	[illegible]	2500
HEROES OF THE LANCE	1350	[illegible]	2250	[illegible]	3990
KICK OFF	595	[illegible]	1495		1495
KICK OFF II	1200	1200	2250	[illegible]	3995
LA BATALLA DE INGLATERRA	495	[illegible]		[illegible]	5595
LEMMINGS				[illegible]	3900
LONE WOLF	1200	1200	2250	[illegible]	
MERCS	1200	[illegible]	2250		2250
MIGHTY BOMB JACK				[illegible]	3900
MONACO GRAND PRIX	1200	1200	2250		2250
NIGHTSHIFT	2850	[illegible]	[illegible]	[illegible]	3990
NORTE Y SUR	1200	[illegible]	2250		
OCTUBRE ROJO	1200	[illegible]	2250	[illegible]	2250
PACK MEGABOX	1750	[illegible]	2250	[illegible]	2500
PACK SEGA MASTER MIX	1750	[illegible]	2850		
PACK T.N.T.	1500	1500	2250		2500
PACK WINNING TEAM	1900	[illegible]	3900		[illegible]
PANG	1200				2250
PANZA KICK BOXING			2250	[illegible]	2500
PREDATOR 2	1200	[illegible]	2250	[illegible]	2250
PREHISTORIK				[illegible]	2500
PRINCE OF PERSIA			2250	[illegible]	2500
RAZAS DE NOCHE	1200	[illegible]	2250	[illegible]	2850
RBI 2 BASEBALL	1500	1500	2250	[illegible]	2500
REGRESO AL FUTURO III	1200	1200	2250	[illegible]	2250
RICK DANGUEROUS II	1200	1200	2250	[illegible]	2250
ROBOCOP II	1350				2250
ROBOZONE	1200	1200	2250	[illegible]	2250
SHADOW DANCER	1200	1200	2250		2250
SHERMAM M4			995	[illegible]	995
SIM CITY	1350		2250	[illegible]	3900
STRIDER II	1200	1200	2250		2250
SUPER OFF ROAD RACER	1200	1200	2250	[illegible]	2850
SUPER SPACE INVADERS	1500	1500	2500	[illegible]	3900
TENNIS CUP			995	[illegible]	995
THE FINAL CONFLICT (W.G)				[illegible]	2850
TOKI					2250
TORTUGAS NINJA	1350		2250	[illegible]	2850
TOUR 91	1200		2250	[illegible]	
TURRICAN II	1200	1200	2250		2250
VULCAN (WAR GAMES)	1200		2250	[illegible]	2450
W.C. BOXING MANAGER	1200	[illegible]	2250	[illegible]	2850
W.C. SQUASH	1200	[illegible]	2450	[illegible]	3150
WORLD SOCCER SEGA	1500	[illegible]	2900		3900

JOYSTICKS

Alpha Ray	[illegible]	Quickjoy III	[illegible]
Jetfighter	[illegible]	Sigma Ray	[illegible]
Konix autofire	[illegible]	Stick Ball	[illegible]
Navigator	[illegible]	Sting Ray	[illegible]
Manta Ray	[illegible]	Topstar	[illegible]
Phasor One	[illegible]	Zero-Zero	[illegible]
		Zero-Zero Junior	[illegible]
		Zero-Zero Winner	[illegible]

Descuenta 500 ptas a los precios de los cartuchos

PERIFERICOS



TE REGALAMOS UN JUEGO Y 2 PAD

ESTE MES AL PEDIR TU MEGADRIVE **29.900**



+ 2

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

CARTUCHOS MEGADRIVE

[illegible]	6990	Golden Axe	6990	Revenge of Shinobi	6990
Afterburner II	6990	Golden Axe II	6990	[illegible]	8490
Alien Storm	6990	Ghouls 'n Ghost	8490	Shadow dancer	6990
Arrow Flash	5990	[illegible]	8490	Sonic	6990
B. Douglas Boxing	6990	Hard Ball	7990	Space Harrier	6990
Baseball	6900	Hard Driving	6990	Speedball II	7990
Batman	7990	Hellfire	5490	Spiderman	6990
Battle Squadron	8490	Hockey	8490	Star control (12 Mb)	8490
Battle Tank	8490	James Pond	8490	Street of rage	7990
Block Out	7990	Jewels Master	6990	Strider	8490
Bonanza Brother	7990	John Madden	6490	Super Hang on	6990
Buck Rogers	7990	Kid Chamaleon	6990	Super league Baseball	6990
Budokan	8490	Klax	6990	Super Monaco GP	6970
California Games	8490	Last Battle	6990	Super real Basketball	6990
Centurion	8490	Marble Madness	7990	Super Thunderblade	6990
Columns	5490	Mario Lemieux Hockey	6990	Sword of Sodan	8490
Cyberball	6990	Mercs	7990	Sword of Vermillion	8490
D.J. Boy	3990	Mickey Mouse	8490	The Inmortal	8490
Dick Tracy	6990	Might And Magic	8490	Thunderforce II	6990
Dynamite Duke	6990	Moon Walker	7990	Thunderforce III	6990
E. Swat	6990	Out Run	7990	Toe Jam and earl	7990
F22 Interceptor	7990	PGA Golf	8490	Toki	7990
Fantasia	7990	Phantasy Star II	8490	Truxton	6990
Fatal Rewind	6990	Phelios	4490	Warrior of Rome	8990
Fire shark	6990	Populous	8490	Wonderboy III	6990
Flicky	4490	Quackshot	6990	World Cup Italia 90	5990
Forgotten World	6990	Rambo III	5990	Wrestle war	6990
Ghostbuster	6990	Rastan saga II	6990	Zanny Golf	8490

MASTER SYSTEM II

+ALEX KIDD+CONTROL PAD Y OTRO JUEGO MAS DE REGALO

14.900 ptas



PERIFERICOS

Control Pad	1590
Rapid Fire Unit	1590
Pistola	5990
Control Stick	2590
Pistola + 3 juegos	10490
Joystick Konix	2800
Joystick Zero Zero	1950
Joystick Sg Fighter	3900
Sport Pad	3900

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

CARTUCHOS SEGA

Ace of Ace	5990	Flintstones	5990	R-Type	5990
After Burner	5990	Forgotten Worlds	5990	R.C. Gran Prix	5990
Alex Kid in Shinobi	5590	Galaxy Force	5990	Rambo III	5590
Alex Kidd	4990	Gauntlet	6990	Rampage	5590
Alex Kidd High Tech	4990	Ghostbusters	4990	Rastan	5590
Alien Storm	5990	Ghouls and Ghosts	5990	Running Battle	5990
Alien Syndrome	5990	G-Loc	5990	Scramble Spirit	5590
Altered Beast	5590	Golden Axe	5990	Sega Chess	6490
American Pro Football	4990	Heroes of Lance	6990	Shadow Dancer	5990
Asterix	5990	Imposible Mission	6990	Shinobi	5590
B. Douglas Boxing	5990	Indiana Jones	6990	Slap Shot	5590
Back to the Future	5990	Italia 90	5590	Sonic	5990
Basketball Nightmare	5590	Joe Montana Football	5990	Space Harrier	4990
Battle out Run	5590	Klax	5590	Speedball	5990
Bonanza Brothers	5990	Laser Ghost	5590	Spiderman	5590
Bubble Bobble	5590	Line of Fire	6590	Strider	5990
California Games	5590	Mercs	6490	Summer Games	4990
Chase HQ	5590	Mickey Mouse	5990	Super kick Off	6490
Choplifter	4990	Moonwalker	5990	Super Mónaco GP	5590
Columns	4990	Ms Pacman	5990	Thunderblade	5590
Cyber Shinobi	5990	Operation Wolf	5590	Vigilante	5590
Dead Angle	5590	Out Run	5590	Wonderboy	4990
Dick Tracy	5990	Out Run Europa	6990	Wonderboy III	5590
Donald Duck	5690	Pacmania	6990	Wonderboy in Monster	4490
Double Dragon	5590	Paper Boy	6990	World Games	5590
Double Hawk	5590	Populous	6990	World Soccer	4990
Dynamite Duke	5990	Pro Wrestling	4990	Xenon 2	5990
E-Swat	5990	Psychic World	5990		

OFERTAS SEGA

Action Fighter	1990	Global Defense	1990	Super Tennis	1990
Aztec Adventure	1990	Hang On	2990	Teddy Boy	1990
Black Bel	1990	Kung Fu Kid	2990	The Ninja	1990
Enduro Racer	1990	My Hero	1990	Transbot	1990
Fantasy Zone	1990	Rescue Mision	1990	World Gran Prix	1990
Ghosthouse	2990	Secret Command	1990		

PRODUCTO ESPECIAL 16 Bits

TITULO	PC 5 1/4 PC 3 1/2	AMIGA ATARI
BATALLA DE INGLATERRA	5590	[illegible]
BLACK CROWN	3990	[illegible]
CARMEN SAN DIEGO	5900	[illegible]
CRIME WAVE	3990	[illegible]
DRAGONS BREATH	4490	[illegible]
ELITE+	4990	[illegible]
F-15 II	6990	[illegible]
F-29 RETALIATOR	3990	[illegible]
F14 TOM-CAT	4490	
F15 II MISIONES	2250	[illegible]
FUTURE WAR	5990	[illegible]
GUNSHIP 2000	6490	[illegible]
HEART OF CHINA	7990	[illegible]
INDIANA ADV. CASTELLANO	5490	[illegible]
KING'S QUEST V	6990	[illegible]
KNIGHT OF SKY	5490	[illegible]
LA COLMENA (EROTICO)	4990	[illegible]
LINKS	5490	[illegible]
LOOM	3990	[illegible]
M1 TANK PLATOON	6990	[illegible]
MAD TV	5990	[illegible]
MANIAC MANSION	2990	[illegible]
MIG 29 FULCRUM	3990	[illegible]
MINDWINTER	5490	[illegible]
MURDER	3990	[illegible]
MURDERS IN SPACE	4490	[illegible]
OPERATION STEALTH	7990	[illegible]
RAIL ROAD TYCOON	5990	[illegible]
SECRET OF MONKEY ISLAND	5990	[illegible]
SILENT SERVICE II	6990	[illegible]
SIM EARTH	5490	[illegible]
SPACE ACE II	8990	[illegible]
SPACE QUEST IV	7490	[illegible]
THE SECRET WEAPONS	6990	[illegible]
THEIR FINEST MISSION	7990	[illegible]

EXITOS PC 5 1/4 - 3 1/2

JUEGOS DE 1200 ptas.

Arkanoid, Barbarian, Championship Golf, Counter, Green Beret, Indiana (Arcade), Italia 90, Out Run, Plaston, Rampage, Robocop, Subbuteo Simulator, Thunderblade, W.C. Leader Board, Impossible Mission II, Light Corridor, Star Dust, Xybots, Super Road, ..., Mad Max, Batman, Tetris, Petsburg, Tintin, Street Sport Soccer, Street Sport Basketball, Hard Driving, Regreso Futuro II, Action Service, Drama Simulator

PC 5 1/4 y 3 1/2 - 995

Aspar, Capitan Trueno, Colossus Chess X, Corsarios, Defender of the Crown, Driller, Game Over, Magic Johnson, Michel, Mutant Zone, Paris Dakar, Phantis, Rocket Ranger, Saton, Side Winder, Snooker, Speedball, Strip Poker, Super League Soccer, Super Ski

2x1 AMSTRAD DISCO

Flying Shark / Glaxy Force	1.900
Tiger Road / Street Fighter	1.900
Out Run / Road Blasters	1.900
Robocop / Batman	1.900
Cabal / Operation Wolf	1.900
Bubble Bubble / Super Wonderboy	1.900
New Zealand Story / Rainbow Island	1.900
Crazy cars / Super Sprint	1.900
Renegade / Target Renegade	1.900
Gauntlet / Gauntlet 2	1.900
Dragon Ninja / Op. Thunderbolt	1.900
Arkanoid / Arkanoid 2	1.900
Chase H.Q. / Wec Le Mans	1.900
Thunderblade / 1943	1.900
Nightride / Vigilante	1.900
Indy I / Indy II	1.900
Green Beret / Combat School	1.900
Hyper Sports / Match Day II	1.900
Star Wars / Retorno Jedi	1.900
Last Ninja 2 / Renegade III	1.900
Barbarian / Barbarian II	1.900
Rambo / Rambo III	1.900
Imposible Mission / Imposible Mision II	1.900
Pamania / Pacland	1.900
Beach Volley / A. Tie Break	1.900
Tetris / Pop Up	1.900

SUPER NOVEDADES PROXIMOS LANZAMIENTOS

TITULO	SPECTRUM AMSTRAD	COMMODORE	AMSTRAD DISCO 3"	PC 5 1/4 PC 3 1/2	AMIGA ATARI
AGE				[illegible]	3995
AIR COMBAT				[illegible]	5900
AIR SEA SUPREMACY	1900		4900	[illegible]	5900
ALIEN STORM	1200	1200	2250		2250
ATOMINO		[illegible]		[illegible]	3900
BABY JO				[illegible]	2850
BATTLE ISLE				[illegible]	4900
BONANZA BROTHER	1200	[illegible]	2250		2250
CASTLES				[illegible]	
CISCO HEAT		[illegible]		[illegible]	2250
CHESS 2175				[illegible]	3995
CHICHEN ITZA	1700	1700	2500	[illegible]	3900
DEATHBRINGER				[illegible]	2950
DOUBLE DRAGON III	1900	1900	2900		3900
EL GRAN HALCON	1200	1200	2250		2250
FASCINATION				[illegible]	3995
FORT APACHE				[illegible]	3150
GOBLINS				[illegible]	3995
GOLDEN EAGLE			2950	[illegible]	2950
HEROQUEST	1700	[illegible]	2500		3900
HEROQUEST EXPANSION	1700		2500		3900
HUNTER				[illegible]	3450
IRON LORD	1300			[illegible]	3900
JAMES BOND COLLECTION	1500	1500			3900
LAST BATTLE		[illegible]		[illegible]	3900
LOTUS II					3900
MANCHESTER EUROPA	1200	1200	2450		2850
MAUPITI ISLAND				[illegible]	3995
MEDIEVAL WARRIOR				[illegible]	3150
MEGATWINS	1200	1200	2250		2250
MIG 29 (SUPER FULCRUM)				[illegible]	4900
NO BUDDIESLAND					2500
OBITUS				[illegible]	4900
OH NO MORE LEMMING				[illegible]	2900
OPERA SUPER SPORT	2650		2950	[illegible]	
OPERATION COMBAT				[illegible]	3150
OUT RUN EUROPA	1200	1200	2250		2250
PACK BOOM 92				4495	4495
PACK DINAMIC 92	1750	[illegible]	2500	[illegible]	3900
PACK MAX	1750	1750	2950		
PACK SEA SOFT & SUN				4495	4495
PACK SUPER HEROES	2100	2100	2900		3900
PARAGLINDINS			2250	2100	2500
PITGTHER	1500	1500	2500	3900	3900
PROTENNIS TOUR II				3900	3900
R-TYPE II					3450
ROBOCOP III					2850
ROD LAND	1500	1500	2500		3900
SMASH T.V.	1200	1200	2250	2250	2250
SON SHU SHI					2500
STEVE MC QUEEN				2500	2500
STORMBALL				2250	2250
STRIP POKER II DELUXE				[illegible]	3450
TERMINATOR 2	1350	1350	2250	[illegible]	2850
THE SIMPSONS	1350	[illegible]	2250	[illegible]	2850
THUNDERBURNER			2250		2500
TIP OFF				3995	3995
TOURNAMENT GOLF				[illegible]	3900
VIRUS KILLER					3150
WORLD CLASS RUGBY	1200	1200	2450	3150	3150
WRESTLING WWF	1350	[illegible]	2250	[illegible]	2850

LIBROS DE PISTAS Y MAS COSAS ...

Indy	1200	Heart of China	1200	Copiador Audio C-64	2900
Maniac Mansion	1200	Space Quest IV	1200	Copiador Audio C-64 con Turbo	3990
Loom	1200			Interface Kempston (SP)	2475
Monkey Island	1200	Cable cassette Amstrad	1200	Modulador TV Amstrad	9500
Drakkhen	1200	Cassette Commodore 64	6500	Ram Jet +3	11500
King's Quest V	1200	Convertidor TV Amstrad	21900	Reset para pokes C-64	1500
Todas Aventuras AD	1200				

NO GASTES MAS EN PILAS, UTILIZA PILAS RECARGABLES



LO MAS INERESANTE DE LOS PROGRAMAS P.D. REUNIDOS POR MAIL SOFT



Disponible en Amiga

Y SOLO CUESTAN COMO 1 PROGRAMA: 2.250 pts

ATARI LYNX- 17.900



LYNX II – 17.900

APB	4900	Robot Squad	4900
Bill Hunter	4900	Robotron	4900
Black Out	4900	Scrapyard dog	4900
Chip Challenger	4900	Slime World	4900
Gates of Zendocom	4900	Stun runner	4900
Hard driven	4900	Turbo Sub	4900
Ninja Gaiden	4900	Viking child	4900
Pac Man	4900	Visor Solar	795
Paper Boy	4900	War Birds	4900
Road Blaster	4900	Xenophobe	4900

DISCOS VIRGENES

GARANTIZADOS

NUEVO PRECIO

10 discos 3 1/2 **795**
50 discos 3 1/2 **3.490**

10 discos 5 1/4 495
10 discos 3" 3.900
10 discos 3 1/2 HD 1.500
10 discos 5 1/4 HD 995

Envia este cupón a Mail Soft, Pº Santa Maria de la Cabeza, 1. 28045 MADRID

NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DIRECCION COMPLETA ....
POBLACION .... PROVINCIA ....
TELEFONO .... C.P. ....
MODELO ORDENADOR ....
Nº CLIENTE ....
☐ NUEVO CLIENTE
ENVIOS POR CORREO
CONTRAREEMBOLSO

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
GASTOS ENVIO	250
TOTAL	

No es la primera vez que Murphy, el policía asesinado que volvió a la vida en el interior de un cuerpo metálico, aparece en nuestros ordenadores. Ocean se encargó de versionar las dos primeras aventuras del mitad hombre-mitad máquina y no podía hacer menos con la tercera. Sin embargo en esta ocasión ha creado un juego nuevo y desconcertante que no se parece en nada no solo a los primeros títulos de la saga sino a otras creaciones de la misma compañía.

ROBOCOP 3

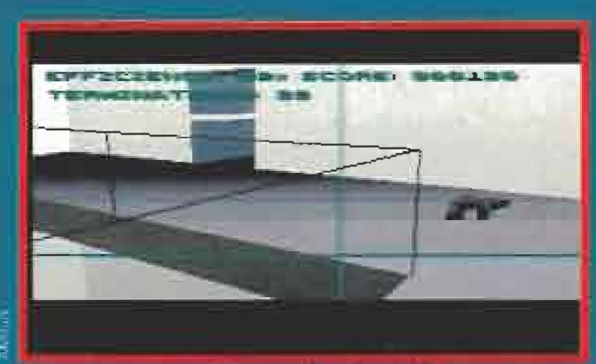
1-2 FASES DE TIERRA



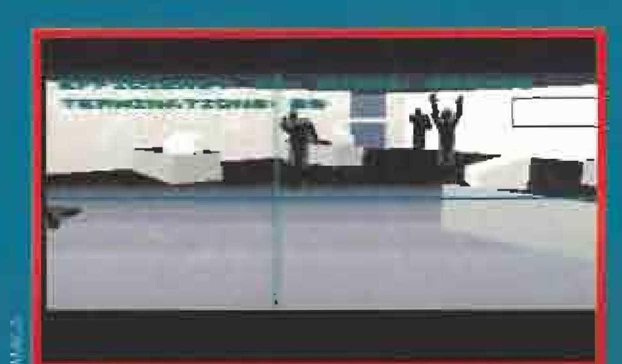
Dos son los aspectos fundamentales que hacen de este «Robocop 3» un juego único. La primera prueba, probablemente la más evidente, es que este nuevo programa ha sido diseñado utilizando gráficos sólidos en tres dimensiones muy en la línea de la famosa técnica "freescape". Lejos han quedado las representativas escenas de scroll lateral de las dos primeras entregas y su rígida estructura en dos dimensiones. Ahora nos movemos a nuestro aire por un mundo sin límites que gira y evoluciona a nuestro alrededor como en la vida misma.



Uno de los edificios más importantes de la ciudad ha sido secuestrado junto a sus inquilinos. ¡Llamad a Robocop!



Tras un corto paseo disparando sobre todo lo que se mueva seremos capaces de orientarnos perfectamente.


Un punto de mira en pantalla nos ayuda a no fallar cada vez que apretamos el gatillo de nuestra potente arma.


Hay que tener mucho cuidado para no disparar sobre los rehenes inocentes porque nos restaría eficiencia.


Lo más complicado es evitar que se nos escape algún pasillo donde pueda estar oculto uno de los secuestradores.


«Robocop 3» nos permite observar la acción desde varios puntos de vista diferentes, como en cualquier simulador.

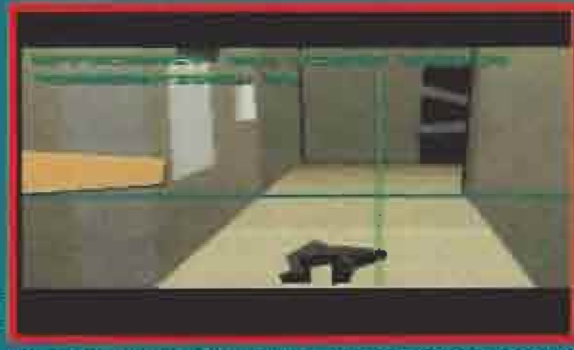


«Robocop 3» es un emocionante y adictivo juego.

La segunda diferencia hace referencia a su desarrollo. Existen dos modalidades independientes de juego, si bien en ambas el lazo que une las diversas escenas es el plató de un programa informativo de televisión en el que dos presentadores van narrando la acción a medida que transcurre en las calles de Detroit.

La modalidad más sencilla es denominada en el programa "arcade game", y en ella existe un menú de cinco pruebas diferentes que pueden ser jugadas en cualquier orden y un número indefinido de veces, ya que tras completar cualquiera de ellas volvemos al menú principal. Estas cinco pruebas se desarrollan en cuatro escenarios diferentes: tierra (pruebas 1 y 2), carretera (prueba 3), aire (prueba 4) y combate (prueba 5).

La otra modalidad es la denominada "movie adventure" y en ella la acción es continua siguiendo de forma bastante fidedigna los acontecimientos de la película. Lo interesante es que las escenas en las que interviene el jugador, intercaladas entre los comentarios de los presentadores, pueden pertenecer técnicamente a los cuatro escenarios que ya aparecían en el "arcade game", variando casi siempre los mapeados y los objetivos a cumplir.



Los restos de nuestros enemigos marcan los lugares que ya hemos visitado y liberado.


La nueva aventura de Robocop no deja de ser emocionante a pesar de llevar una gran carga de violencia.

Un juego tan sorprendentemente diferente exige un análisis distinto al habitual, y por tanto vamos a explicar con detalle las peculiaridades de esos cuatro escenarios –tierra, carretera, aire y combate– que son el verdadero núcleo del programa tanto en la modalidad arcade como en la de aventura.

Cuando hayamos finalizado este estudio pasaremos a explicar someramente la forma en la que se enlazan las diversas escenas en los dos modos de juego y dejaremos que seáis vosotros mismos los encargados de descubrir y vivir las múltiples emociones que se ocultan en este curioso programa.



3 FASES DE CARRETERA



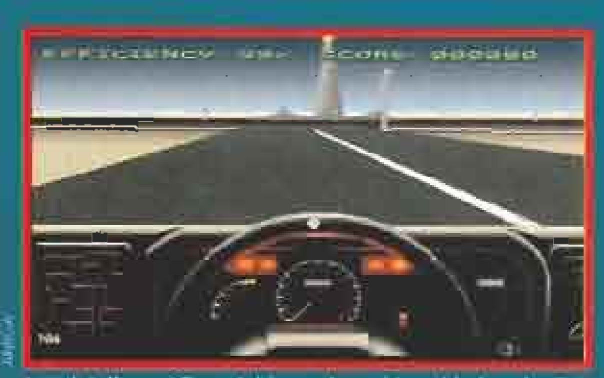
Al volante de un potente vehículo, tu policía favorito debe mantener el orden por las calles de Detroit.



El juego tiene una suavidad en su scroll que le hace increíblemente jugable y adictivo.



No nos resultará muy difícil orientarnos si tomamos como referencia alguno de los edificios del borde de la carretera.



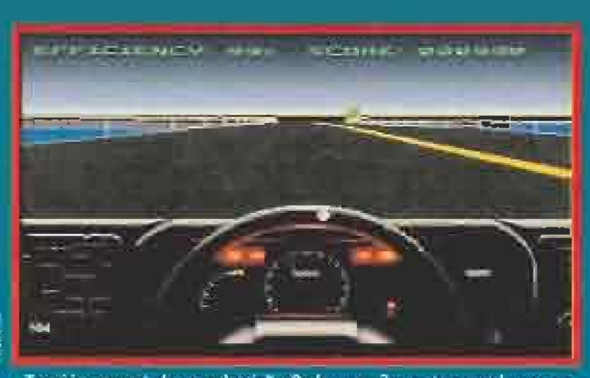
Los detalles gráficos del juego han sido cuidados al máximo para que nos sintamos verdaderamente Robocop.



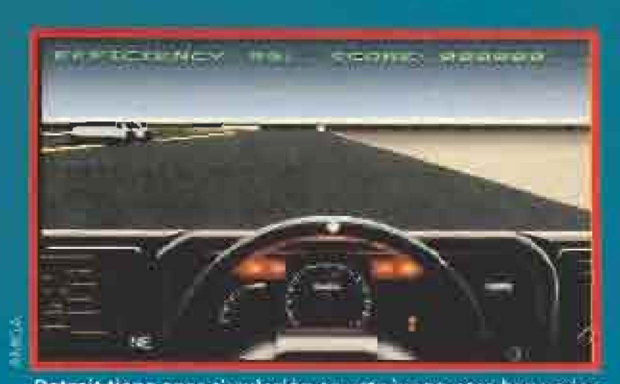
La forma de derrotar a nuestros enemigos es hacer chocar nuestro vehículo contra el suyo hasta destruirlo.



También en esta fase podremos observar el coche policial desde cualquier ángulo que nos facilite la misión.



¿Tenéis carnet de conducir? «Robocop 3» es tan real que casi, casi es necesario para moverse de un lugar a otro.



Detroit tiene poca circulación en este juego pero hay varios modelos de coche que tendrás que aprender a reconocer.

FASES DE TIERRA

En este tipo de fases Robocop se limita a caminar, tanto por las calles de Detroit como por los pasillos de los edificios. El movimiento se realiza preferentemente con el ratón. Con él podemos girar sobre nuestra posición, avanzar en la dirección en la que estamos mirando y posicionar con precisión dos líneas cruzadas que definen un punto de mira al que se dirigirán nuestros disparos.

Robocop puede del mismo modo atravesar puertas y entrar en ascensores. Con sus disparos es capaz tanto de atacar a sus enemigos como de activar los pulsadores de los ascensores.

Si el punto de mira se posiciona sobre un ser humano la programación interna de Robocop confirmará el objetivo ajustando momentáneamente sobre él una diana. No debemos disparar contra rehenes o personas inocentes (seríamos castigados con una pérdida de puntos) y mucho menos contra mujeres, ancianos o heridos ya que la programación interna de Robocop podría colapsarse totalmente.

La acción transcurre como en una cámara subjetiva, y los usuarios de los juegos freescape estarán ya acostumbrados a este sistema en el que los decorados pasan ante nosotros como si los viéramos con nuestros propios ojos. Con las primeras teclas de función podemos sin embargo escoger una visión interna (Robovisión) o una visión externa que refleja el entorno como si una cámara estuviera situada detrás de Murphy.

La energía de Robocop viene reflejada por un marcador denominado "eficiencia" que recoge en forma de porcentaje su funcionalidad. A partir del 99% inicial las agresiones externas irán disminuyendo la eficiencia de Robocop: lentamente si se trata de disparos o rápidamente si el ataque viene en forma de bomba o granada. Por debajo del 30% el marcador de eficiencia se pondrá de color rojo recordando el peligro y es preciso saber que con su disminución los movimientos de Robocop se irán haciendo más lentos y en general todas sus funciones serán menos operativas.

Es preciso estar vigilante en todo momento y girar por los pasillos a toda velocidad. Cuando seamos atacados simultáneamente por tres o más personas conviene deshacerse primero de las más peligrosas e intentar destruir las granadas en el aire antes de que nos alcancen.

FASES DE CARRETERA

Ahora Robocop no camina sino que se encuentra a los mandos de un sofisticado coche de policía que patrulla con total libertad por las calles de Detroit.

Existe un mapa permanente en la parte inferior izquierda de la pantalla que refleja la cuarta parte del mapeado total de las carreteras ya que el mapa completo no cabe en el reducido espacio disponible.

En dicho mapa el coche conducido por Robocop es identificado por un punto verde, los vehículos enemigos por puntos de color naranja y los lugares que deben ser visitados por puntos blancos. El cuadrante activo contiene siempre la posición exacta de Robocop y cuando éste atraviese sus límites el mapa cambiará para reflejar el nuevo cuadrante.

Estas secciones pueden controlarse con el ratón o el teclado, con los que podemos girar en ambas direcciones (un gran punto blanco sobre el volante nos indica nuestra orientación), acelerar y frenar. No podemos disparar, únicamente destruir a los vehículos enemigos embistiéndoles varias veces o detenerlos colocándonos hábilmente a su lado en plena persecución. Disponemos para ello de un total de nueve cámaras diferentes –seleccionables con las primeras teclas de función– desde la Robovisión original hasta otras que permiten observar el vehículo enemigo desde todos los ángulos imaginables.

El coche de nuestro protagonista no tiene necesariamente que circular por los trazados de la carretera sino que puede salirse de la misma para tomar mejor las curvas o atajar caminos. Sin embargo esta práctica no es recomendable ya que la velocidad disminuye circulando campo a través, aumentando al mismo tiempo el riesgo de chocar contra un edificio. Las carreteras pueden estar bastante transitadas y algunos vehículos pueden circular en dirección contraria.

En sus patrullas Robocop puede circular por los diferentes barrios de Detroit, desde las zonas residenciales a los suburbios, las zonas industriales e incluso la zona donde va a ser edificada Delta City, que se encuentra rodeada por una valla electrificada. Los edificios más importantes de la ciudad –la iglesia, el hotel, la comisaría de policía, la torre de OCP, etc.– pueden ser

De nuevo Robocop pondrá en juego su propia vida para cumplir las consignas para las que ha sido programado: defender la ley, proteger a los inocentes y mantener el orden.

ROBOCOP 3

4 FASE DE AIRE



Verás como volar no resulta fácil cuando estás siendo atacado por una peligrosa escuadrilla de helicópteros.



El sistema de protección vital de Robocop nos avisará si nuestra altitud es demasiado baja y podemos estrellarnos.



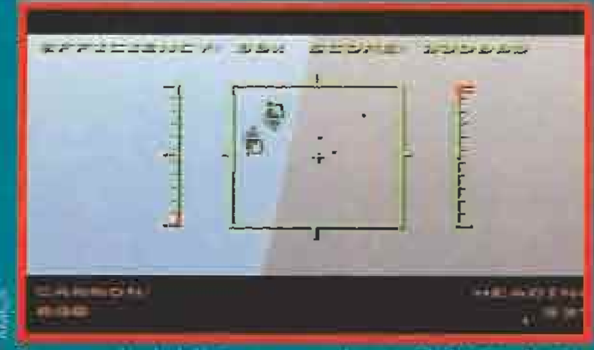
Un HUD como el de los aviones de combate nos marcará cuando la nave enemiga está al alcance de los misiles.



Los edificios de Detroit vistos a gran altura parecen enormes moles de piedra con los que podemos chocar.



Vigilar el radar es una forma segura de descubrir por donde va a aparecer nuestro próximo atacante.



Tenemos dos helicópteros marcados por el sistema de guía de nuestros misiles, no falta más que apretar el gatillo.



El resultado de volar bajo puede ser éste a no ser que pongas los cinco sentidos en el altímetro.



Además de los disparos también puede resultarnos fatal una colisión contra nuestros enemigos.

identificados fácilmente. En la modalidad de aventura es precisamente en estos lugares donde pueden aparecer puntos blancos en el mapa, sabiendo que cuando los alcance Robocop descenderá automáticamente del coche y entrará en dicho lugar dando paso a una fase de tierra.

Las misiones a cumplir son recogidas en la parte superior de la pantalla, y consisten generalmente en recuperar coches robados o detener camiones o furgonetas conducidas por peligrosos criminales. El coche enemigo puede ser más rápido que el de Robocop, y en estos casos la única manera de capturarlo es tomar rutas alternativas o atajos en lugar de seguirle. También es posible observar un marcador de eficiencia muy similar al comentado en el apartado anterior que hace referencia a la resistencia del vehículo conducido por Robocop. La disminución de la eficiencia del coche, lentamente por los disparos enemigos o rápidamente por las colisiones, hace que el vehículo sea más difícil de controlar.

FASES DE AIRE

Robocop es capaz de volar mediante un gyropack colocado a su espalda y de este modo puede luchar contra los helicópteros enemigos en su propio medio. Para facilitar su misión en este nuevo y desconocido escenario, Robocop dispone de un rádar que refleja como puntos rojos los aparatos enemigos, como puntos naranjas los edificios importantes de la ciudad y como puntos

THE ARCADE GAME

En estas páginas hemos descrito los cuatro diferentes escenarios en los que puede encontrarse Robocop. Ahora ha llegado el momento de explicar con más detalle cómo se distribuyen a lo largo del juego. Comenzamos con el juego arcade. Como si estuviéramos viendo una emisión de televisión, en la pantalla de nuestro ordenador aparece el plató de "Mediabreak news", un prestigioso programa informativo, con sus dos presentadores. Uno de ellos nos presenta los cinco titulares del día y el jugador puede seleccionar cualquiera de ellos con las primeras teclas de función. En ese momento aparece una breve información sobre la noticia escogida y pasamos directamente a la acción.

Si completamos la sección con éxito la puntuación obtenida será almacenada y aparecerá de nuevo la pantalla de "Mediabreak" desde la cual es posible jugar de nuevo a la misma sección o escoger una diferente. Es posible repetir este proceso tantas veces como queramos hasta que fracasemos en una de las misiones que nos han sido encomendada. En ese instante los presentadores de Mediabreak informan de la muerte de Robocop y nos permiten incorporar nuestro nombre y la puntuación conseguida a la tabla de records.



Las dos primeras misiones corresponden a fases de tierra. En la primera es preciso eliminar a los terroristas que se han infiltrado en la torre de OCP secuestrando a sus directivos. La acción comienza en el vestíbulo de la torre, desde la cual es preciso entrar en el ascensor y activar la flecha que nos permitirá subir al piso superior. Dicho piso es un pequeño laberinto de oficinas comunicadas por pasillos en el que es posible encontrar tanto personas inocentes utilizadas como rehenes (reconocibles por los brazos en alto) como terroristas que no dudan en disparar balas y granadas contra nosotros. No debemos disparar contra los rehenes ya que de ese modo perderíamos una buena cantidad de puntos.

La misión se completa simplemente eliminando a los cuatro cabecillas del grupo, ocultos en una habitación fácilmente reconocible ya que la puerta que conduce a ella es diferente a las demás. Para facilitar vuestra orientación hemos preparado un mapa tanto de esta fase como de la siguiente.

La segunda misión consiste en eliminar a los miembros de una peligrosa banda de punks que aterroriza las calles de los suburbios de Detroit. Mucho cuidado con disparar contra las mujeres y las personas heridas, pues la programación de Robocop puede colapsarse en ese caso. Para completar la misión basta con destruir, mediante disparos o golpes, a un mínimo de 35 punks.

La tercera misión es una fase de carretera en la que es preciso en primer lugar detener un coche robado y en segundo capturar a un peligroso criminal.

La cuarta misión es una fase de aire en la que hay que destruir tres helicópteros enemigos y la quinta una fase de combate en la que Robocop debe destruir a Otomo, el robot rival programado para acabar con nuestro héroe.



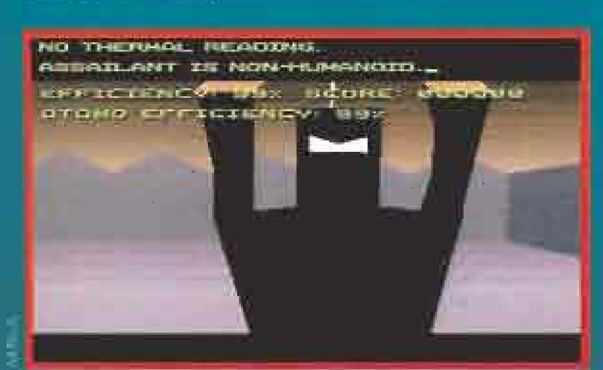
5 FASE DE COMBATE



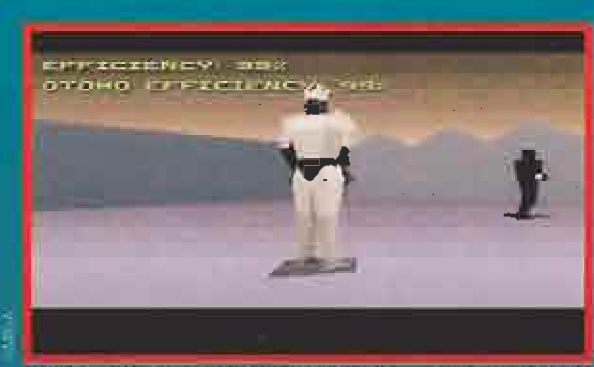
La última fase nos enfrenta contra un casi invencible y peligroso guerrero ninja.



Tendremos que medir nuestros movimientos si no queremos acabar derrotados por el habilidoso Otomo.



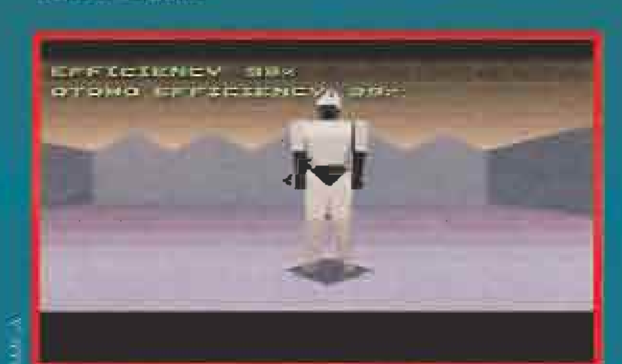
De cerca el aspecto de nuestro contrincante es casi tan terrible como mortales son sus ataques.



Como en el resto de las fases se puede ver a Robocop desde cualquier ángulo.



Tras muchos problemas todavía nos queda lo más difícil para terminar con éxito esta nueva aventura.



«Robocop 3» es un juego que tiene una apariencia distinta a la de cualquier otro arcade de la saga.



Otomo nos recordará que es invencible tantas veces como pueda acercarse a nosotros. No sabe lo que le espera.



Las piruetas de tu adversario no deberían asustarte ni un poquito. ¿O acaso no eres Robocop?

Durante todo el juego, los programadores de Ocean han conseguido mantener la tensión y que lleguemos a creer que de verdad estamos dentro de la ultramoderna armadura del mismísimo Robocop.

verdes los coches de la policía. También existen dos indicadores verticales a los lados del rádar que señalan respectivamente altitud y velocidad.

Podemos controlar el gyropack mediante teclado, ratón o joystick y es posible acelerar, frenar, girar y modificar la altitud. Otras teclas nos permiten sustituir el rádar por un indicador de horizonte y seleccionar cuatro posibles cámaras.

En la parte superior de la pantalla se imprimen las misiones a cumplir, la puntuación y la eficiencia (que funciona de forma similar a las fases anteriores), mientras que en la parte inferior podemos observar la munición disponible y la dirección.

Hay dos armas diferentes, cañón y ametralladora, cada una de las cuales dispone de una munición inicial y una eficacia diferentes.

Si nos alejamos demasiado de Detroit un mensaje en la parte superior de la pantalla nos indicará la dirección que debemos tomar para recuperar el rumbo correcto. Como es lógico, el choque frontal contra un edificio si volamos demasiado bajo puede ser mortal, mientras que el fuego de los helicópteros hace disminuir progresivamente la eficiencia. Las armas sólo están activas cuando somos atacados frontalmente por un helicóptero enemigo. En esta situación el botón que habitualmente servía para acelerar se convierte en botón de disparo y aparece un punto de mira en el centro del rádar que nos permite ajustar nuestros ataques.

FASES DE COMBATE

Reflejan el combate cuerpo a cuerpo entre Robocop y Otomo, un poderoso androide creado por una compañía japonesa para acabar con nuestro protagonista. La lucha tiene lugar en un amplio recinto cerrado y sólo finalizará tras la total destrucción de uno de ellos, sabiendo que ambos parten con un 99% de eficiencia.

Otomo es en muchos aspectos superior a Robocop, ya que es capaz de utilizar una peligrosa espada samurai y dar espectaculares saltos de karateka con los que puede acercarse y alejarse rápidamente de su enemigo.

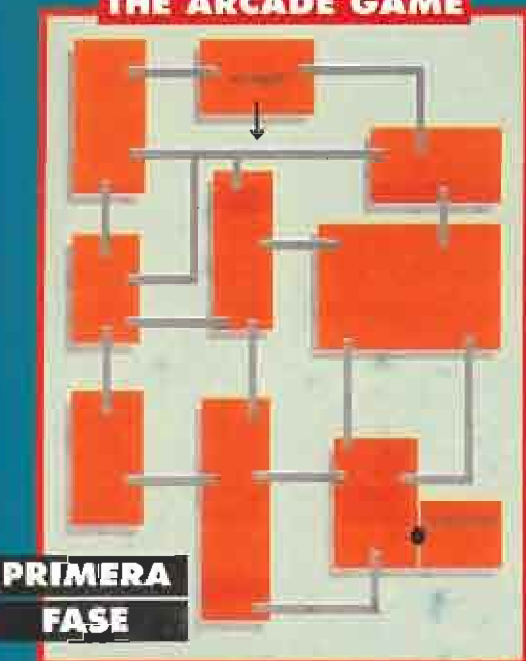
Por su parte, Robocop dispone de dos tipos de armas diferentes. La más eficaz es la ametralladora, que se activa durante unos pocos segundos cuando, tras pulsar Enter, aparezca brevemente un punto de mira en la pantalla.

El puño derecho de Robocop, que se activa con Space, es menos devastador y sólo resulta útil en distancias cortas pero tiene la ventaja de ser permanente, por lo que es bastante probable que nos permita salir airosos de situaciones complicadas, sin muchos problemas.

Debido a esta distribución de los controles conviene jugar a este tipo de fases con el teclado, desde el cual podemos además seleccionar diez tipos de cámaras diferentes con las teclas de función.

P.J.R.

THE ARCADE GAME



PRIMERA FASE

THE ADVENTURE GAME

Mediabreak news sigue siendo el hilo conductor de las diferentes aventuras en las que nos veremos envueltos, que ahora transcurren secuencialmente siguiendo con cierta fidelidad el argumento de la película. No vamos a realizar una descripción completa del desarrollo del juego ya que, como ya hemos dicho, las secciones en las que el jugador entra en acción solamente pueden corresponder a las cuatro modalidades antes explicadas. A título de ejemplo podemos indicar que la acción comienza a raíz de la decisión de las autoridades de Detroit de construir Delta City, para lo cual deben expropiar las casas de los habitantes de la parte antigua de la ciudad. Ante la oposición de los vecinos las autoridades crean los Rehabs, un grupo de hombres armados que con fines aparentemente pacíficos están obligando a los vecinos del viejo Detroit a abandonar sus hogares.

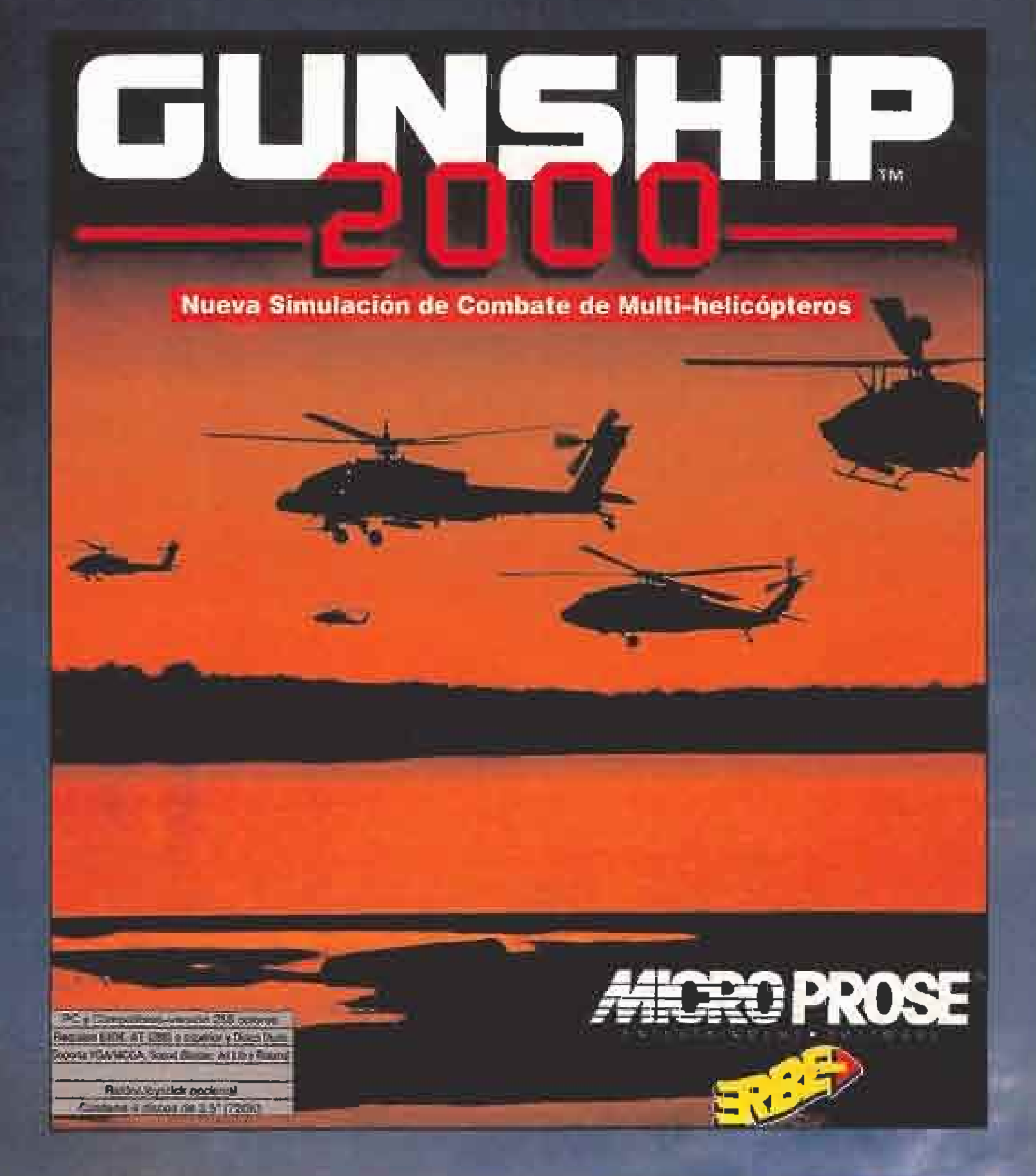
La primera sección de la aventura es una fase de carretera en la que Robocop debe detener un vehículo sospechoso. En ese momento recibe una llamada que le indica que debe ayudar a un compañero que está en peligro en las afueras de la ciudad ya que una banda de punks está a punto de atraparle. Robocop conduce su coche hasta ese punto y allí se interna en una fase de tierra (idéntica a la segunda misión del juego arcade) en la que debe eliminar punks hasta que un mensaje le indique que su compañero ha logrado escapar. Otras escenas sirven de enlace a nuevas aventuras de Robocop, que tendrá que enfrentarse a graves problemas cuando el líder de los Rehabs le obligue a internarse en el laberinto situado bajo la iglesia para eliminar a los vecinos rebeldes (recordad que una de las directivas de Robocop dice "Proteger al inocente"). Pero aún queda mucha aventura por delante y preferimos dejarla en vuestras manos.





El F-117A Nighthawk Stealth Fighter 2.0 es el único simulador que puede mejorar el hito de MicroProse, el F-19 Stealth Fighter. Tendrás superior jugabilidad y diseño, y mucho más. Nuevos gráficos más reales, un sonido envolvente, nuevos mundos para conquistar y mayores retos en las misiones.

- Deslumbrantes gráficos en VGA de 256 colores.
- Absoluta autenticidad del entorno real del F-117A.
- Misiones nocturnas sin precedentes.
- Sensacional sonido. Trepidante nueva música y conversaciones digitalizadas.
- Nueve escenarios: Cuba, Corea del Norte, el teatro de operaciones kuwaití, Europa Central, la capa Norte, Libia, El Golfo Pérsico, Vietnam y Oriente Medio.
- Apasionantes misiones, incluyendo algunas basadas en hechos reales del Golfo.



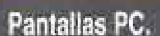
Siguiendo la tradición del Gunship, la simulación de un AH-64A Apache ganadora de muchos premios y considerada como mejor simulación, Gunship 2000 te pone al mando de una brigada completa que incluye varios tipos de helicópteros, las aeronaves con rotor más versátiles y potentes del ejército de los EEUU.

- Simulación de siete de los helicópteros tecnológicamente más avanzados del ejército de los EEUU.
- Utiliza las capacidades de cada uno de los helicópteros para cumplir con los objetivos de tu misión.
- La acción se desarrolla en Europa Central y el Golfo Pérsico, cada escenario con tres zonas diferentes de combate, y cientos de misiones.
- Gráficos Topográficos en 3D en VGA de 256 colores, muy detallistas que hacen que el vuelo a baja altitud sea increiblemente realista.
- Múltiples puntos de vista. Desde el interior de la cabina del piloto puedes mirar hacia la izquierda, derecha, hacia delante o seleccionar las cámaras perseguir, táctica o seguir un misil para estudiar las condiciones del campo de batalla.









Pantallas PC.

Prueba la máxima tecnología militar utilizada en la *Operación Tormenta del Desierto con estos escenarios* para tu F-15 Strike Eagle II en peligrosas misiones sobre Irak y Kuwait con la más poderosa fuerza aérea jamás reunida.

- Incluye ocho misiones históricas y un generador aleatorio que te proporcionarán entretenimiento sin fin.
- Añade la capacidad de vuelo nocturno al juego estándar F-15 II, necesario para jugar con estas misiones.









SERRANO, 240
28016 MADRID





ANOTHER WORLD

Hasta el momento la producción de Delphine se ha mantenido siempre dentro del terreno de las aventuras gráficas, donde han descollado a gran altura con títulos como «Future wars» u «Operation Stealth». Ha llegado, sin embargo, el momento de que la compañía francesa nos sorprenda con un arcade, que ha sido bautizado con el apropiado nombre de «Another World».

Aquella noche el noticiario de las ocho dio una extraña nota de prensa:"Lester Knight Chaykin, doctor en ciencias físicas por la famosa universidad de Harvard, encargado del proyecto Ciclotrón de la C.E., es el nombre del investigador desaparecido ayer en su laboratorio mientras realizaba un experimento sobre la carga de unas misteriosas partículas subatómicas. Un rayo caído sobre el generador de fuerza parece haber sido la causa del extraño accidente. No se ha encontrado el cuerpo de Chaykin." El comentarista prosiguió con otra serie de noticias insulsas mientras que, en otra dimensión, Lester Knight Chaykin luchaba por su vida.

Agua, oscuridad, tus pulmones a punto de reventar... Lester se materializó en el interior de un enorme depósito de líquido. Antes incluso de preguntarse dónde estaba su instinto de supervivencia le hizo nadar hacia la superficie. Allí, al borde de la sima reflexionó por unos breves instantes. "¿Dónde estoy?" -se preguntaba–, pero no halló la respuesta.



A menos que pongamos pronto pies en polvorosa pereceremos bajo las garras de esta furiosa bestia salvaje.



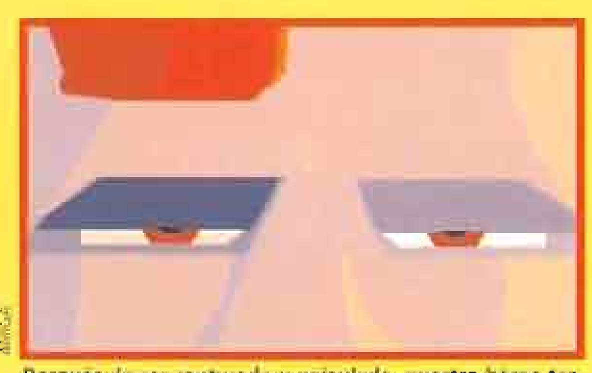
Si recogemos la pistola tras escapar de la jaula colgante tendremos mayores oportunidades de continuar con vida.



A pesar de la exótica belleza de este fastuoso palacio es poco recomendable detenerse a admirarla con detenimiento.



Como a menudo suele ocurrir en la vida, cuando todo parece estar perdido a veces encontramos una mano amiga.



Después de ser capturado y enjaulado, nuestro héroe tardará unos instantes en recuperar la consciencia.



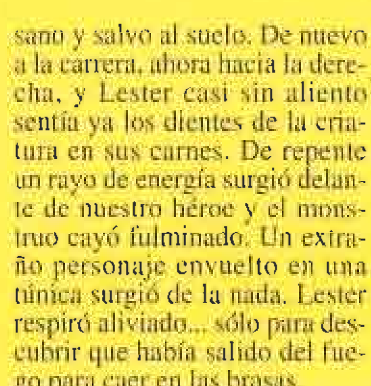
Si no intentamos esquivar oportunamente las babosas seremos víctimas de su picadura, mortal de necesidad.





Comenzó a caminar hacia la derecha. Enseguida encontró reptando hacia él unos extraños seres que colgaban del techo de roca y se lanzaban al suelo a su paso. Eliminarlos no le costó demasiado trabajo. Unos buenos pisotones y listo. Claro que tuvo que caminar con cuidado para que no le cayeran encima. Siguió andando hasta que encontró una extraña criatura que le impedía seguir avanzando. Tuvo que volver sobre sus pasos a toda velocidad, incluso saltando además de corriendo, hasta que vió un precipicio en el que colgaba una liana, saltó hacia ella y quedó balanceándose en el abismo mientras su enemigo rugía de desesperación.

Un crujido le hizo alzar la vista, ¡la cuerda se rompía!, al menos duró lo suficiente para pasar sobre el monstruo y llegar sano y salvo al suelo. De nuevo a la carrera, ahora hacia la derecha, y Lester casi sin aliento sentía ya los dientes de la criatura en sus carnes. De repente un rayo de energía surgió delante de nuestro héroe y el monstruo cayó fulminado. Un extraño personaje envuelto en una túnica surgió de la nada. Lester respiró aliviado... sólo para descubrir que había salido del fuego para caer en las brasas.



MÁS ALLÁ DE LA REALIDAD

UN MUNDO DIFERENTE

Una extraña civilización había capturado al joven científico y le mantenía enjaulado junto a un miembro de la curiosa raza. Balanceando la jaula, Lester consiguió descolgarla, aplastando de paso a uno de sus guardianes. Su compañero de celda le manifestó su agradecimiento. Ahora tenía un amigo. Por gestos le indicó que le siguiera. Lester recogió la pistola de rayos del guardia muerto y fue tras él.

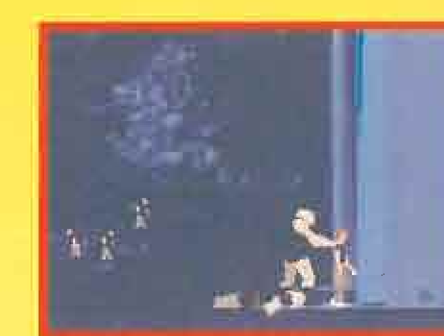
La cosa no fue fácil y tuvo que proteger a la criatura, con una barrera que surgió del arma tras unos segundos de pulsación del gatillo, de los disparos de los otros seres. Mientras tanto, el extraño manipulaba un meca-

ANOTHER WORLD

nismo. Cuando consiguió abrir la puerta los dos entraron de cabeza en un intrincado laberinto de cavernas. Lester sabía que era importante no perder de vista a su nuevo compañero. Bajaron en un curioso ascensor hasta que encontraron un conmutador al que dispararon. El rayo de energía que surgía del aparato desapareció al instante.

Un piso más arriba hallaron la puerta que habían desactivado. Por indicación de su amigo, Lester mantuvo el dedo en el gatillo durante unos interminables segundos hasta que un disparo de gran potencia surgió del arma y derribó la puerta.

Corriendo a toda prisa para evitar que un guardia que apareció les atacara llegaron a un punto sin retorno. De pronto apareció otro vigilante, el amigo de Lester no le dio tiempo a disparar, abrió un agujero en el suelo y el científico humano se lanzó a la oscuridad. Quizás pensando que la criatura se había sacrificado para salvarle.







Una tormenta inoportuna ha enviado a un científico a un extraño lugar.

EN LAS CAVERNAS

Rodando por el estrecho laberinto, –ver croquis anexo– Lester llegó a una sala donde una máquina zumbaba misteriosamente. Colocó su arma bajo el rayo y notó como la energía perdida volvía a ella. Giró en redondo y buscó una salida. Delante de él, a la derecha, había un muro que parecía endeble. Volvió a generar una bola energética y derribó la pared. Antes de escapar volvió a recargar el arma. Se encontró sobre las murallas de la ciudad, viendo como su nuevo amigo era perseguido por los guardias.

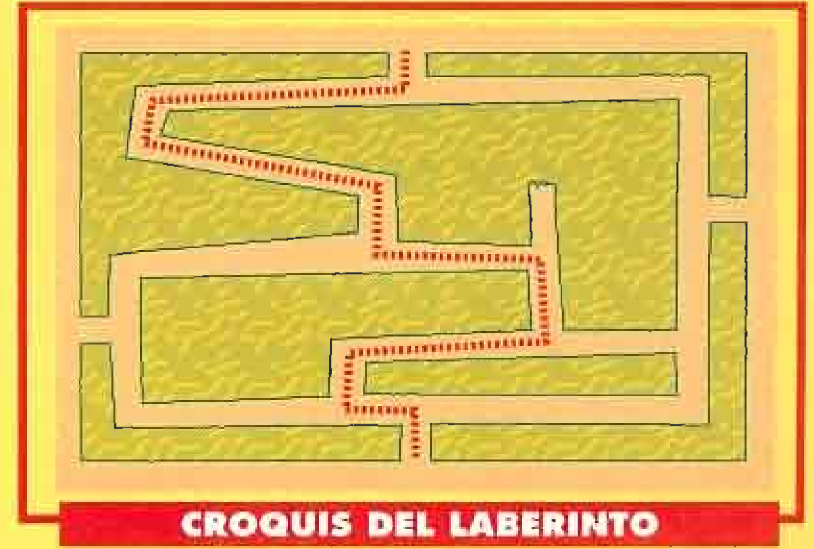
Distraído, casi no le dio tiempo a disparar contra otro enemigo que venía hacia él. Continuó caminando hacia la derecha hasta encontrar un abismo. Sin pensarlo dos veces se lanzó hacia la derecha. Cayó hasta un saliente en el que notó que la pared estaba húmeda. Volvió a usar su arma con energía a tope y abrió un nuevo agujero. De nuevo estaba en las cavernas.

Se tiró por el primer agujero sin pensárselo dos veces y llegó a otro nivel, caminó a la derecha y vovió a lanzarse al vacío por el primer hueco. Solamente había salida a la derecha y hacia allá se dirigió. Esquivó unas rocas y una serie de monstruos horripilantes hasta llegar a una nueva puerta. La destruyó como de costumbre y se encontró en una sala vacía.

Decidió volver hacia atrás, solo que esta vez tomaría una bifurcación que se encontraba hacia arriba, en un lugar donde no cesaban de caer rocas del techo. Su nuevo camino le obligó a matar a un gigantesco murciélago. También tuvo que esperar a que una criatura tentacular agarrara a otro ser alado y mientras se daba un festín atravesar por delante de sus narices.

Por fin llegó a una piedra que ya había visto en su anterior recorrido. Moverla parecía el único modo de conseguir llegar a un pasadizo que había en la parte superior de la caverna. De nuevo el rayo de la pistola le ayudó. El arma que había conseguido parecía el método más seguro para abrir las puertas y derribar las paredes. Llegó a una zona en la que gotas de líquido rezumaban de las paredes y el techo. Disparó contra éste y comenzó la inundación.

Corriendo para que no le atrapase el agua llegó hasta una plataforma y la presión del líquido le lanzó inevitablemente hacia arriba. El camino hacia la derecha parecía libre. La base de los extraños le esperaba.



CROQUIS DEL LABERINTO

Con cara de pocos amigos y armados hasta los dientes, Lester tiene pocas probabilidades de sobrevivir en esta emocionante y difícil aventura.





Lester Chaykin tiene ante él la difícil tarea de regresar a su propio mundo.

LA BASE MISTERIOSA

Encontró una escalera por la que subió apresuradamente. Comenzó a caminar hacia la derecha hasta que se dió cuenta que bajo el suelo estaba encerrado su amigo. ¿Cómo liberarle? Continuó caminando hasta encontrar un guardia, un disparo acabó con él. De pronto llegó a una sala donde no parecía haber salida. Un nuevo vigilante le amenazaba tras una puerta. Se acercó y ésta se abrió, el guardia le lanzó una bola de energía. Sin dudar un instante Lester se volvió para que la puerta se cerrase de nuevo y el disparo rebotase en ella, la criatura cayó fulminada por su propio disparo.

Lester siguió caminando a la derecha destruyendo las puertas que encontró a su paso hasta llegar a una sala donde colgaban unos misteriosos globos. En el más cercano se reflejaba la imagen de un guardián situado bajo él. Cuando el reflejo estaba en el centro del cristal Lester disparó y esperó unos breves segundos hasta oir el sonido del globo estrellándose contra el cráneo de la criatura. Algo le decía que volviera a la entrada de la base. Y así lo hizo dejándose guiar por su instinto.

Ahora pensó que debería explorar la parte de abajo, olvidándose de la escalera. Algunos guardias intentaron oponérsele pero los remató con certeros disparos.

Ya parecía haber dominado el arte de escudarse tras la energía de la pistola y esperar a que la barrera de sus enemigos se deshiciese. En una de las salas derribó un gran candelabro.

Cuando mayor confianza tenía en sus fuerzas apareció un vigilante que de un golpe le hizo arrojar su pistola al suelo. Agarró a Lester por el cuello, pero el científico recordó las clases de kárate de su juventud y propinó una patada al monstruo. Saltó rodando hacia el arma caída, volvió a recogerla y le convirtió en cenizas. Continuó hacia la derecha hasta que se le enfrentaron dos guardias más. Esta vez no fue tan fácil destruirles pero lo consiguió tras una dura y larga batalla.

Llegó al borde de una extraña piscina. Tendría que explorarla. Buceó por un estrecho pasadizo hasta casi quedarse sin aire. Pero encontró un pequeño respiradero en el que recuperó el oxígeno gastado. Tras unos minutos continuó la inmersión hasta llegar a

ANOTHER WORLD



Una imagen de nuestro protagonista a punto de iniciar el fatídico experimento que da origen a la aventura.



Ni nuestros buenos modales ni nuestra simpatía nos servirán de mucho ante estos poco amistosos visitantes.

la salida. Allí un rayo de energía subía hacia la base. Lo desconectó y volvió sobre sus propios pasos.

Al volver a la superficie continuó a la derecha, encontró el cadáver del guardia sobre el que se había desplomado el globo. Siguió andando hasta lanzarse por un agujero del suelo.

Un zumbido le indicó que había disparado la alarma. Sólo le quedaba correr. Destruyó la puerta y corrió con todas sus fuerzas sin detenerse hasta llegar a un callejón sin salida. Se colocó bajo una trampilla. Quizás le sirviera para escapar. En ese momento hicieron su aparición los guardias.

Comenzó el tiroteo. Lester se creía perdido cuando un ruido le hizo levantar la cabeza. Vio la cara de su amigo en la trampilla. Le tendía su mano. El humano acababa de ser rescatado.

UN ESPECTACULO CIRCENSE



Los dos perseguidos subieron en un extraño vehículo. Por señas, la criatura enseñó a Lester los rudimentos de su manejo. El tanque comenzó a funcionar. Derribando un muro aparecieron de repente en un lugar parecido a un circo romano, las multitudes rugían mientras los gladiadores peleaban entre sí.

Fue un espectáculo aterrador. Todos se callaron y comenzaron a disparar hacia el vehículo, el metal chirriaba con los disparos. Sólo podían escapar de una forma. Lester y su amigo apretaron la secuencia de teclas que les lanzaría fuera del tanque: "Tirar del mando y apretar fuego. Presionar el botón de la zona inferior izquierda para iluminar el dial rojo que también hay que pulsar. Ahora el botón superior de la derecha y...." Lester salió disparado con tan mala fortuna que cayó en el auténtico harén de las criaturas.

Corrió hacia la derecha intentando escapar de los guardias. Mató a varios y de repente, rompiendo una cristalera apareció su amigo, los dos continuaron sin detenerse. Lester, de pronto, notó como el suelo desaparecía bajo sus piés. Cuando ya se creía perdido una mano le enganchó, salvándole de la tremenda caída. Alzado sobre tierra firme descubrió que su salvador era uno de los guardias que le perseguía. Su primer aviso de que las cosas andaban mal fue un puñetazo, luego una patada le lanzó hacia una nueva sala.

Arrastrándose intentaba escapar de la criatura cuando apareció de nuevo su amigo, éste se abalanzó contra el guardián y comenzó una dura lucha. Lester,



A bordo de este estrafalario tanque tendremos que combatir entre el ensordecedor griterío de el fervoroso público.



El pequeño piloto verde parpadeante de la pistola es sumamente importante, pues nos indica su nivel de carga.









Para escapar de la jaula en la que estamos prisioneros bastará con que nos balanceemos de uno a otro lado.



¿Quién podría haber imaginado que este ser de aspecto tan tosco se iba a convertir en nuestro principal aliado?



Nuestra reserva de oxígeno no es infinita, y si abusamos de nuestras posibilidades bajo el agua acabaremos así.



Un rincón sin duda paradisíaco que pronto se verá turbado para siempre tras nuestra súbita aparición.

aguantando el dolor, iba poco a poco hacia unas palancas situadas a la derecha de la habitación. Su compañero llevaba la peor parte de la pelea y estaba siendo derrotado. El guardia se levantó y fue hacia él, cuando éste cruzaba el centro de la sala Lester apretó la primera palanca. Un rayo destruyó a la criatura.

"Ahora la segunda palanca" parecía decirle una voz al humano. El rayo que había surgido del techo cambió de color. Con grandes esfuerzos el científico consiguió esquivar los disparos del servicio de seguridad que alertado estaba a punto de entrar en la sala. Se colocó bajo el rayo y simplemente desapareció.

¿EL FIN?

Lester Knight Chaykin y su compañero consiguieron escapar, pero todavía «Otro Mundo» repleto de peligros les espera. Una aventura termina pero ¿estamos asistiendo al comienzo de una nueva? Pronto lo sabremos.

Equipo Micromanía

NUESTRA OPINIÓN

DELPHINE
Disponible: ATARI, AMIGA, PC

Etiquetar «Another World» no nos ha resultado nada fácil, ya que como indica su propio nombre es una especie de "punto y aparte" dentro del mundo del video-juego. Delphine ha combinado la utilización de los gráficos vectoriales con lo que podría ser el clásico desarrollo de un arcade de scroll horizontal, dando forma a un curioso e innovador programa que por encima de cualquier otra consideración es capaz de sorprender al jugador.

El sistema de juego de «Another World» nos recuerda lejanamente el desarrollo de los productos de la factoría Don Bluth («Dragon's Lair», «Space Ace»), ya que el mapeado está constituido por una serie de pantallas consecutivas linealmente que albergan un cierto tipo de peligro en su interior. Si acertamos a esquivarlo podremos continuar nuestra misión, en caso contrario nuestra aventura llegará a su final.

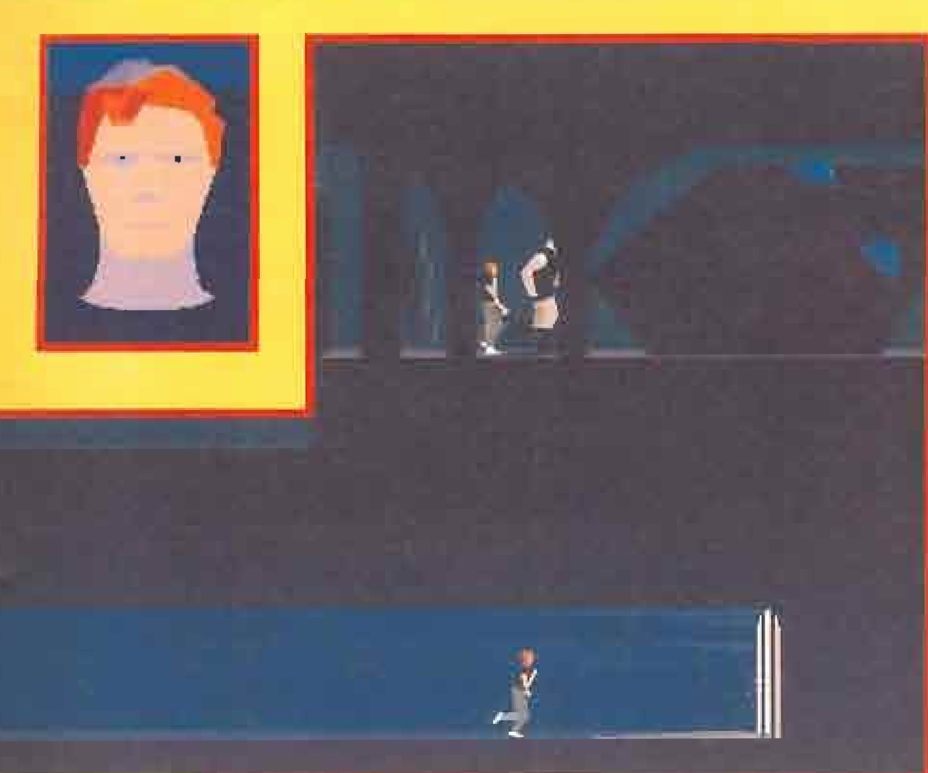
Es por ello que el juego en ningún momento llega a resultar reiterativo, y prácticamente a cada paso encontramos una nueva situación de riesgo a la que debemos hacer frente en tan sólo unas décimas de segundo: gusanos venenosos que pululan por el suelo, fieras que nos perseguirán implacablemente, abismos que cruzar, criaturas que nos atraparán con sus tentáculos y un sinfín más de peligros, que sólo la práctica, y a menudo el error, nos ayudará a solventar.

Por otra parte el desarrollo de la aventura –que está dividido en fases de forma tal que al completarlas se nos facilitará una clave para comenzar de nuevo en la siguiente zona– se ve también favorecido por un hecho significativo: a medida que avanzamos cambian los escenarios y los problemas, como si estuviéramos sumergidos en una película de acción en la que nosotros somos los verdaderos protagonistas.

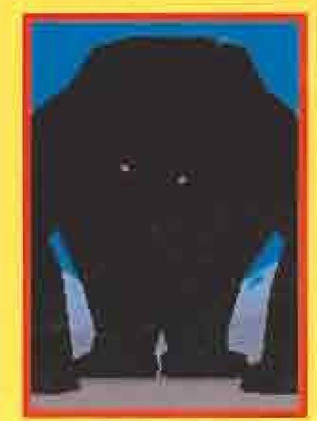
Si a esto le añadimos que es fácilmente manejable a través del joystick, cuya respuesta es además notablemente rápido, y una excelente y revolucionaria concepción técnica, que sirve de trasfondo a un juego bien planificado, con un argumento pensado hasta en sus más mínimos detalles, lo que nos queda es todo un perfecto ejemplo de cómo demostrar que en el mundo del software no está todo –ni mucho menos– inventado. ¡Très bien, Delphine!

J.E.B.









LA PUNTUACIÓN

"Innovador, sorprendente, jugable y atractivo."



SPIDERMAN

La transformación de Peter Parker



Sega ha vuelto a bucear en las viejas tiras cómicas del inconfundible sello Marvel para convertir a uno de sus personajes, «Spiderman», en protagonista de un vídeojuego. El timorato y dubitativo Peter Parker es en realidad el extraordinario «Hombre-Araña», un super-héroe enfrentado a la más variada gama de super-villanos.

En este juego Sega ha obviado la atormentada existencia humana del fotógrafo Parker, sus coqueteos con la voluble y guapa Mary Jane, sus preocupaciones por la salud de tía May o las broncas que siempre le dedica el irascible editor J.J.

En el «Spiderman» de Sega sólo cuenta la acción, que la psicología está bien para las consultas de los psiquiatras pero no para un juego de vídeo.

Galería de super-héroes y super-villanos

Puedes elegir entre uno o dos jugadores y, pese al nombre, también entre cuatro super-héroes: Spiderman, Black Cat, Haweye o Namor, cada uno con su habilidad particular. No hay duda, sin embargo, que el más atractivo es el «Hombre-Araña» y su magnífica red (para lanzarla hay que apretar los dos botones simultáneamente).

Frente a ellos, una gloriosa colección de super-villanos inspirados en los comics de la Marvel como Scorpion, Venom, el "pulposo" Dr. Octopus, etcétera. Unos y otros protagonizan este juego con las características típicas de los de lucha y algún "regalito" especial para evitar que la temática se estanque.

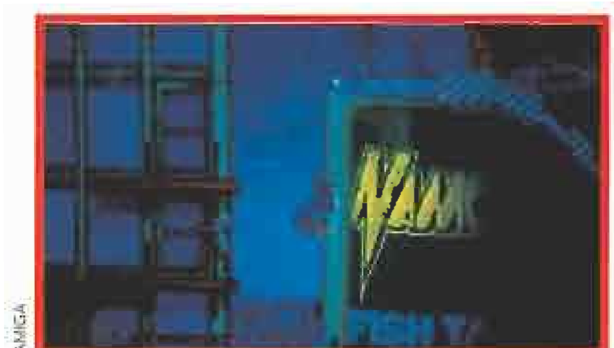
Lo primero que habría que hacer sería destacar el tamaño de los gráficos, mayor que lo usual en los juegos de lucha, lo quese traduce en una mejor visión de la acción.

Sin embargo, en determinados momentos, en la pantalla se produce un "efecto-zoom" y los "bichitos" se enpequeñecen. Es entonces cuando Spiderman luce sus habilidades atléticas y de trepa-muros; da saltos mortales, camina boca abajo ajeno a la gravedad, escala paredes verticales y lisas o se agarra a la base de un helicóptero.

El mismo personaje es visto bajo dos perspectivas diferentes y, por lo tanto, hay que cambiarse las pilas del cerebro en función de la pantalla del juego en que nos encontremos. Es un buen sistema para que las telarañas se queden en la máquina y sea más difícil caer en la rutina de lo conocido.

Creado en Estados Unidos gracias a la imaginación del escritor Stan Lee y el dibujante Steve Ditko, Spiderman nació con las pretensiones de ser un super-héroe realista. Tanto fue su éxito que ha protagonizado películas, libros, dibujos para televisión y la habitual sarta de objetos de "merchandising" a cual más exótico. En nuestro país, sus fans no son tantos, pero tan fieles como los americanos. A ellos va dirigida esta producción de Sega. Quienes no lo conozcan, que no se priven y busquen en los comics sus aventuras, a nadie defraudarán.

S.E.A.


AMIGA


AMIGA


AMIGA


AMIGA

MAD DOG McCREE

Viaje al salvaje oeste





Mad Dog McCree es el malo de la película de Atari, y lo de "la película" hay que tomárselo en el sentido literal de la palabra. La propuesta de la multinacional japonesa invita al jugador a protagonizar su propio western ya que las imágenes han sido rodadas con personajes de carne y hueso. La ventaja es que sentirse en la piel de los Henry Fonda, Jhon Wayne o Paul Newman es sencillo. La desventaja, que en esta película los buenos no siempre ganan, de hecho jamás pierden mientras la práctica no proporcione la suficiente habilidad. ¡Si los Ford Hawks, Walsh, Wyler o Peckinpah levantaran la cabeza!

Mucho se ha hablado y escrito sobre los juegos interactivos pero a pocos se les puede atribuir tal cualidad con tanta justicia como al «Mad Dog McCree».

El jugador es el que, casi siempre sólo ante el peligro, elige entre las diferentes opciones que ofrece la máquina, el camino a seguir. Oído al parche para escuchar los consejos que nos da un simpático borrachín, clásico personaje del Oeste que inmortalizaran en la pantalla grandes actores como Walter Brenan.

Solo ante el peligro

Mad Dog McCree, como todo buen villano que se precie, ha encerrado al sheriff en la cárcel y secuestrado a la bella hija del alcalde –ya se sabe que las "protas" son siempre bellas–. Estamos en una ciudad sin ley en la que hace falta un pistolero como Lucky Lucke, más rápido que su propia sombra.

Tú puedes serlo teniendo en cuenta que la pistola, como los viejos Colts, sólo dispone de seis balas y que para cargarla deberas enfundarla en la canana. En realidad, es suficiente con bajar el cañón, no hace falta que la introduzcas en la funda, perderías demasiado tiempo. Y un consejo de sentido común, ya habitual en este tipo de juegos sólo hay que matar a los malos. Estos son reconocibles a la primera porque son los que hacen ademán de disparate.

Antes de enfrentarte a Dog McCree y su banda tendrás la oportunidad de practicar un poco disparando contra un blanco fijo, unas botellas. Salvo que sea la primera vez que te aventuras en esta máquina, te servirá de bien poco.

Una vez pasada esta pantalla llega el auténtico follón: un bandido tiene las llaves de la cárcel, donde está encerrado el sheriff, y está tomando unas copas en el bar... La película del Oeste ha empezado, y tu eres no sólo el protagonista sino también el guionista. Al final, si todo sale bien, Mad Dog McCree morderá el polvo y el "The End" tendrá color feliz. Antes, habrás puesto "en peligro" tu vida en escenarios típicos del western como una vieja mina, un banco, una granja a lo "casa de la pradera", un saloon...

Para aquellos que estén "colgados" de las películas del Oeste, «Mad Dog McCree» puede ser tan adictivo como la peor droga dura. Es un juego salvaje, de gran realismo, y alguna voz se ha oído en la redacción de Micromanía comentando que un pelín violento: los muertos son demasiado verídicos. En realidad tampoco hay que preocuparse, el western es un género violento y no el que más, ahí están los "Rambos" para demostrarlo.

S.E.A.

Elaborado con el asesoramiento técnico de Jorge Taylor y la colaboración del salón recreativo Gran Vía 51 de Madrid

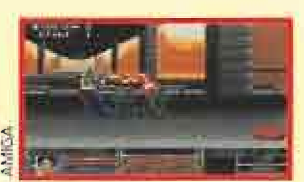

PARA DISFRUTAR
CON ESTE
PRODUCTO
NO HACE FALTA SER...
ESPECIAL
ERBE
LA PIRATERIA ES DELITO

CARGADORES

ALIEN STORM — ATARI








```
1     '*************************************************************
2     '*                   CARGADOR ATARI ST PARA                  *
3     '*                        ALIEN STORM                        *
4     '*           BY MARC STEADMAN Y JULIAN ROM                   *
5     '*************************************************************
10    FULLW 2: CLEARW 2: GOTOXY 0.0
20    Z=3E5:FOR N=Z TO Z+212 STEP 2:READ A$:A=VAL("&H"+A$)
30    POKE N.A: S=S+A:NEXT N:IF S<>&H180255 THEN ? "DATAS MAL":END
40    ? "VIDA INFINITA    (s/n) "::D=118:P=&H6006:GOSUB 90
50    ? "ENERGIA INFINITA (s/n) "::D=126:P=&H6002:GOSUB 90
80    ? "PREPARA UN DISCO":A$=INPUT$(1):BSAVE "ALIEN.PRG",Z.N-Z:END
90    A$=INPUT$(1):IF A$="N" OR A$="n" THEN POKE Z+D,P
95    ? A$:RETURN
100   DATA 601A,0000,00B6,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
110   DATA 0000,0000,3F3C,0020,4E41,487A,0081,3F3C,0009,4E41,3F3C,0007
120   DATA 4E41,4267,487A,0062,3F3C,003D,4E41,4DF9,0004,0000,4856,4879
130   DATA 0001,D4C0,3F00,3F3C,003F,4E41,41FA,0016,43F9,0007,F000,7050
140   DATA 22D8,51C8,FFFC,4EF9,0007,F000,46FC,2700,203C,4E71,4E71,2D40
150   DATA 6CDA,2D40,7A7A,2D40,61EC,4DEE,001C,45FB,0200,3E3C,7530,24DE
160   DATA 51CF,FFFC,4EFB,0200,414C,4945,4E53,544D,2E50,5247,002A,1B45
170   DATA 1B77,504F,4E20,454C,2044,4953,434F,204F,5249,4749,4E41,4C20
180   DATA 5920,5055,4C53,4120,554E,4120,5445,434C,4100,0000,0000
```

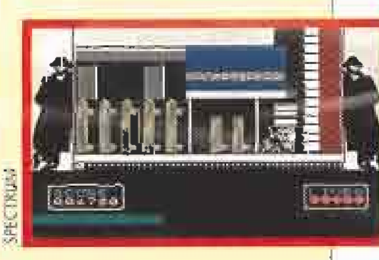
GAUNTLET III — AMSTRAD 128 K

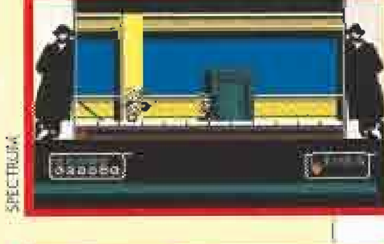
```
10 REM Cargador 'Gauntlet III' (128K)
20 REM Pedro Jose Rodriguez 28-1-92
30 DEF FNn=(UPPER$(a$)="N"):MODE 1:MEMOR
Y &3FFF
40 sum=0:RESTORE:FOR n=&A000 TO &A089:RE
AD a$:byte=VAL("&"+a$):POKE n.byte:sum=s
um+byte:NEXT:IF sum<>13838 THEN PRINT"Er
ror en los data!":END
50 INPUT"Inmunidad":a$:IF FNn THEN POKE
&A079.1
60 INPUT"Pociones infinitas":a$:IF FNn T
HEN POKE &A07C.1
70 INPUT"Generadores inactivos":a$:IF FN
n THEN POKE &A07F.1
80 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT
90 MODE 1:BORDER 0:INK 0.0:INK 1.2:INK 2
.6:INK 3.25:CALL &A000
100 DATA 21,30,75,11,AF,12,3E,21,CD,A1,B
C,30,F3,CD,30,75,CD,37,BD,3E,FF,CD,6B,BC
,21,54,A0,11,0,40,6,C,CD,77,BC,21,70,1,C
D,83,BC,CD,7A,BC,F3,31,6D,1,E,29,21,94,1
,11,80,4,79,AE,77,23,1B,7A,B3,20,F7
110 DATA 21,A2,1,11,0,90,1,0,4,D5,ED,B0,
21,60,A0,22,79,90,C9,47,41,55,4E,54,4C,4
5,54,20,49,49,49,21,72,A0,11,80,BE,1,18,
0,ED,53,5E,80,ED,B0,C3,0,0,1,C5,7F,ED,49
,3E,C9,32,49,34,32,A7,56,32,8A,5A,1,C0,7
F,ED,49,C3,1,0
```

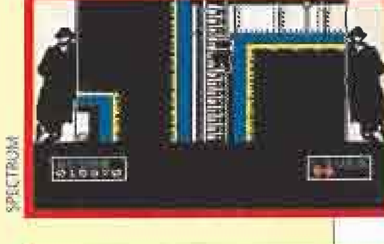

HUDSON HAWK — AMSTRAD

```
10 REM Cargador 'Hudson hawk'
20 REM Pedro Jose Rodriguez 1-2-92
30 DEF FNn=(UPPER$(a$)="N"):MODE 1:MEMOR
Y &3FFF:CALL &BD37
40 dir=&4000:lin=1000:GOSUB 90:dir=&A000
:lin=2000:GOSUB 90
50 INPUT"Vidas infinitas":a$:IF FNn THEN
 POKE &A03E.1
60 INPUT"Energia infinita":a$:IF FNn THE
N POKE &A041.1:POKE &A044.1
70 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT
80 MODE 1:LOAD"!".&6000:INK 0.13:INK 1.0
:INK 2.26:INK 3.6::CALL &BD19:CALL &A000
90 READ a$:IF a$="*"THEN RETURN ELSE REA
D con:sum=0:FOR n=1 TO 20 STEP 2:byte=VA
L("&"+MID$(a$.n.2)):POKE dir.byte:sum=su
m+byte:dir=dir+1:NEXT:IF sum=con THEN li
n=lin+10:GOTO 90 ELSE PRINT"Error en la
linea"lin:END
100 DATA D108FE01067F3E10ED79.1041
110 DATA 3E54ED79D9E1D9D8D9C3.1791
120 DATA 00003D20FDA724C806F5.1000
130 DATA ED78A9E68028F5067F3E.1364
140 DATA 10ED79792F4FD97D3CE6.1253
150 DATA 0F6FF620D917ED7937C9.1258
160 DATA 3D20FDA724C806F5ED78.1357
170 DATA A9E68028F5067F3E10ED.1260
180 DATA 79792F4F1F3E2A17ED79.884
190 DATA 37C906F63E10ED79D9E5.1390
200 DATA 2E00D921AEA4E506F5ED.1351
210 DATA 78E6804FCDC0A430FB21.1450
220 DATA 150410FE2B7CB520F93E.986
230 DATA 0ACDC0A430EA26C43E1C.1177
240 DATA CDC0A430E13EDABC38F2.1600
250 DATA 26C43E1CCDC0A430D33E.1206
260 DATA DABC38E4FD21F1A6FD6E.1746
270 DATA 0026C43E1CCDC0A430BE.1123
280 DATA 3ED7BC30DD2C20EF2670.1199
290 DATA 3E1CCDC0A430AD3E1CCD.1167
300 DATA C0A430A67CFECD300EFE.1469
310 DATA 9C30CFFD23FD7DFEF520.1608
320 DATA CB18C53E0B26802E083E.779
330 DATA 0B18023E09CDE6A4D03E.977
340 DATA 0BCDE6A4D03E9FBCCB15.1451
350 DATA 2680D293A53E1DBDC200.1162
360 DATA 0000AF0826A12E01FD21.715
370 DATA 00AC3E0418173E50ADC6.798
380 DATA E0DD7700DD231B26A12E.1092
390 DATA 012E013E0118023E09CD.413
400 DATA E6A4D03E0BCDE6A4D03E.1544
410 DATA C0BCCB1526A1D2D3A508.1397
420 DATA AD087AB320CEC3AAA43E.1311
430 DATA 50ADC6E0DD7700DD231B:1298
440 DATA 2E023E0426B3CD70A6D0.1022
450 DATA FD7E04B7285A6901007F.929
460 DATA 000000FD4E00FD4601DD.876
470 DATA 210000DD094D3E012E02.451
480 DATA 26B3CD70A6D03E7FBD28.1326
490 DATA 0332F0A62E023E0826B3.794
500 DATA CD70A6D0FD5E02FD5603.1382
510 DATA 69010500FD094D7BB226.789
520 DATA A12E013E01C2D5A511AA.1030
530 DATA A4ED53F1A511D8A5D5ED.1738
540 DATA 5B22A7C3EAA43E060000.953
550 DATA 18B63E0DCDE6A43E10CD.1163
560 DATA E6A4D03EDBBCCB1526B3.1512
570 DATA D26EA6C9000000000000.687
580 DATA *
590 DATA F321004011AAA401DA01.911
600 DATA EDB0214AA011F0A60E05.1122
610 DATA EDB0DD21F5A611BB00CD.1487
620 DATA 06A53EC32139A03297A7.1046
630 DATA 2298A7214FA011F5A601.1054
640 DATA 2800EDB0C32EA7CD06A5.1237
650 DATA 3EA732161032EF1632F6.924
660 DATA 16C300BF001E2A28229E.712
670 DATA A42100800402C0080BE.751
680 DATA A50100080F3A5030080FD.1086
690 DATA 01FF3F80FD41FF3A8000.1206
700 DATA BF5A008000400B008000.612
710 DATA *
```







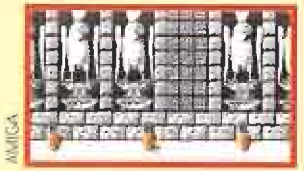







OPERA plus
¡ROMPE CON TODO!
OPERA SUPER SPORTS
JAI ALAI
SI ERES AMANTE DEL DEPORTE,
GANA PUNTOS CON LOS CINCO MEJORES SIMULADORES DEPORTIVOS.
NO NOS CORTAMOS CON NADA
LA COLMENA
¡POR FIN EL VIDEOJUEGO EROTICO MAS ESPERADO!
¡SENSUALIDAD NO APTA PARA CARDIACOS!
Pantalla VGA 256 col.
Pantalla VGA 256 cd.
SOLO PARA ADULTOS
OPERA plus
Tembleque, 84
Teléfono 718 29 21
28024 MADRID
Distribuidor exclusivo:
System DE ESPAÑA, S. A.
Pza. de los Mártires, 10
28034 Madrid
Tel. 358 30 42 - Fax 358 30 41

LOS SIMPSONS — ATARI

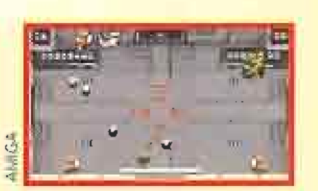




```
1     '*************************************************************
2     '*                 CARGADOR ATARI ST PARA                      *
3     '*                     "THE SIMPSONS"                          *
4     '*              POR M. STEADMAN Y J. ROMERO                    *
5     '*************************************************************
10    FULLW 2: CLEARW 2: GOTOXY 0,0
20    Z=3E5:FOR N=Z TO Z+122 STEP 2:READ A$:A=VAL("&H"+A$)
30    POKE N,A: S=S+A:NEXT N:IF S<>&H0B01EF THEN ? "DATAS MAL":END
40    ? "VIDAS INFINITAS (S/N) "::D=&H66:P=&H6002:GOSUB 90
50    ? "TIEMPO INFINITO (S/N) "::D=&H6A:P=&H6002:GOSUB 90
60    ? "MONEDAS INFINITAS (S/N) "::D=&H6E:P=&H600A:GOSUB 90
70    ? "INMUNIDAD (S/N) "::D=&H7A:P=&H6004:GOSUB 90
80    ?"PON EL DISCO ORIGINAL Y PULSA UNA TECLA":A$=INPUT$(1):CALL Z
90    A$=INPUT$(1):IF A$="N" OR A$="n" THEN POKE Z+D,P
95    ? A$:RETURN
100   DATA 3F3C,0020,4E41,4FF9,0008,0000,4267,4879,FFFF,FFFF,2F17,3F3C
110   DATA 0005,4E4E,3F3C,0002,42A7,3F3C,0001,4267,42A7,4878,0500,3F3C
120   DATA 0008,4E4E,41FA,000A,21C8,0550,4EF8,0500,4BFA,000A,317C,4ED5
130   DATA 0158,4ED0,203C,4E71,4E71,23C0,0000,193E,23C0,0000,1870,33C0
140   DATA 0000,20DA,23C0,0000,3BFC,33C0,0000,360A,13FC,0060,0000,2442
150   DATA 4EFB,0300
```

SMASH TV — COMMODORE





```
1 REM*********************************
2 REM*                               *
3 REM* SMASH TV (COMMODORE 64)       *
4 REM*      JOSE DOS SANTOS 12/11/91 *
5 REM*                               *
6 REM*********************************
7 POKE53281,1:POKE53280,1:POKE646,5:PR
INTCHR$(147)
8 FORN=49168TO49313:READA:POKEN,A:S=S+
A:NEXT
9 FORN=304TO344:READA:POKEN,A:S=S+A:NE
XT
10 IFS<>24728THENPRINT"ERROR EN  DATAS
":END
11 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)":A$:IFA
$="N"THENPOKE338,44
12 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULS
A UNA TECLA"
13 POKE53280,PEEK(162):GETA$:IFA$=""TH
EN13
14 SYS49168
15 DATA160,0,132,252,169,224,133,253,1
77,252,145,252,200,208,249,230,253
16 DATA208,245,169,76,141,225,255,169,
73,141,226,255,169,192,141,227,255
17 DATA169,53,133,1,162,1,160,1,169,1,
32,186,255,169,0,32,189
18 DATA255,169,0,32,213,255,169,76,141
,220,2,169,91,141,221,2,169
19 DATA192,141,222,2,76,0,229,160,171,
89,80,3,153,80,3,136,208
20 DATA247,169,32,141,225,3,169,122,14
1,226,3,169,192,141,227,3,169
21 DATA208,76,231,2,169,32,141,198,3,1
69,143,141,199,3,169,192,141
22 DATA200,3,164,254,153,67,5,96,169,3
2,141,19,242,169,48,141,20
23 DATA242,169,1,141,21,242,173,4,220,
96
24 DATA169,32,141,131,254,169,64,141,1
32,254,169,1,141,133,254,96,169
25 DATA32,141,15,10,169,80,141,16,10,1
69,1,141,17,10,96,169,165
26 DATA141,3,164,96,74,68,83
```

FINAL FIGHT — AMSTRAD

```
10 REM Cargador 'Final fight'
20 REM Pedro Jose Rodriguez 1-11-91
30 DEF FNn=(UPPER$(a$)="N"):MODE 1:MEMOR
Y &3FFF:CALL &BD37
40 sum=0:RESTORE:FOR n=&A000 TO &A068:RE
AD a$:byte=VAL("&"+a$):POKE n,byte:sum=s
um+byte:NEXT:IF sum<>10052 THEN PRINT"Er
ror en los data!":END
50 INPUT"Vidas infinitas":a$:IF FNn THEN
 POKE &A05D,&FD
60 INPUT"Tiempo infinito":a$:IF FNn THEN
 POKE &A062,&3A
70 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT
80 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,2:INK 2
,6:INK 3,25:CALL &A000
90 DATA 21,30,75,11,AF,12,3E,21,CD,A1,BC
,30,F3,CD,30,75,3E,FF,CD,6B,BC,21,51,A0,
11,0,40,6,B,CD,77,BC,21,70,1,CD,83,BC,CD
,7A,BC,F3,31,6D,1,E,4,21,94,1,11,80,4,79
,AE,77,23,1B,7A,B3,20,F7
100 DATA 21,A2,1,11,0,80,1,0,4,D5,ED,B0,
21,5C,A0,22,79,80,C9,46,49,4E, 41,4C,20,
46,49,47,48,54,3E,2A,32,52,1D,3E,C9,32,F
C,2F,C3,40,0
```

SHADOW OF THE BEAST II — ATARI

```
1     '*************************************************************
2     '*                 CARGADOR ATARI ST PARA                      *
3     '*         SHADOW OF THE BEAST II (ENERGIA INF.)               *
4     '*            BY MARC STEADMAN Y JULIAN ROM                    *
5     '*************************************************************
10    FULLW 2: CLEARW 2: GOTOXY 0,0
20    Z=3E5:FOR N=Z TO Z+76 STEP 2:READ A$:A=VAL("&H"+A$)
30    POKE N,A: S=S+A:NEXT N:IF S<>&H0B3101 THEN ? "DATAS MAL":END
80    ? "PON EL DISCO ORIGINAL Y PULSA UNA TECLA":A$=INPUT$(1):CALL Z
100   DATA 3F3C,0020,4E41,4DF9,0001,EE00,3F3C,0009,42A7,3F3C,0002,4267
110   DATA 42A7,4868,3F3C,0008,4E4E,41FA,000A,23C8,0001,EE6C,4ED6,47FA
120   DATA 4A10,33FC,4ED3,0001,EF44,4EF9,0002,0000,11FC,0060,3BDE,4EF8
130   DATA 0200,0000,0000
```

CARGADORES

JAMES POND 2 — AMIGA




```
REM ***********************************************************************
REM * CARGADOR 'JAMES POND 2 - ROBOCOD'  (AMIGA)  -  TONI VERDU / Feb-1992 *
REM ***********************************************************************
DIM C%(78):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH#=0:V=&H6002
FOR I=0 TO 77:READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH#=CH#+C%(I)*(I+1):NEXT
IF CH#<>21604129& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!":END
INPUT "CREDITOS INFINITOS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(68)=V
INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(70)=V
INPUT "ENERGIA INFINITA (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(72)=V+4
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'JAMES POND 2' EN LA UNIDAD DF0:":PRINT
PRINT "Durante el juego teclea 'LITTLE MERMAID' y obtendras las opciones:"
PRINT " - JUGAR CUALQUIER NIVEL        -> pulsar tecla M + nivel (0-50)"
PRINT " - INMUNIDAD ON/OFF             -> pulsar tecla RETURN"
PRINT " - ALAS ON/OFF                  -> pulsar tecla F"
PRINT " - AVION ON/OFF                 -> pulsar tecla P"
PRINT " - REINICIAR EL NIVEL           -> pulsar tecla G"
PRINT " - TERMINAR EL NIVEL            -> pulsar tecla X"
PRINT "y algunas mas que probando puedes descubrir ... !"
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 2C78,4,41FA,38,43F8,100,2D49,2E,303C,5E,12D8,51C8,FFFC,41EE,22,7017
DATA 4281,D258,51C8,FFFC,4641,3081,839,4,BF,E001,66F6,21FC,FC,2,20,41FA,E
DATA 216E,FE3A,2,2D48,FE3A,4E75,4EB9,0,0,2069,28,C50,444F,660C,217C,4EF8,12E
DATA 8E,4EE8,C,4E75,21FC,0,8,80,21FC,4EF8,140,33A,4E75,41F9,1,0,103C,4A,1140
DATA 58B4,1140,6C,1140,FF3A,1140,FFB2,4EF8,500
```

LOTUS TURBO CHALLENGE 2 — AMIGA




```
REM ***********************************************************************
REM *  CARGADOR 'LOTUS TURBO CHALLENGE 2' (AMIGA) - TONI VERDU / Feb-1992  *
REM ***********************************************************************
DIM C%(97):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH#=0:V=&H6006
FOR I=0 TO 96:READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH#=CH#+C%(I)*(I+1):NEXT
IF CH#<>46131880& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!":END
INPUT "TIEMPO INFINITO (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(83)=V
INPUT "TURBO INFINITO (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(87)=V
CLS:PRINT "- Los passwords para las distintas etapas son :"
PRINT "   TWILIGHT,PEA SOUP,THE SKIDS,PEACHES,LIVERPOOL,BAGLEY,E BOW"
PRINT:PRINT "- El password 'TURPENTINE' proporciona tiempo infinito pero"
PRINT " obliga a empezar por la primera etapa."
PRINT:PRINT "- Si quieres una sorpresa, prueba el password 'DUX' !"
PRINT:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'LOTUS 2' EN LA UNIDAD DF0:"
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 2C78,4,41FA,38,43F8,100,2D49,2E,303C,84,12D8,51C8,FFFC,41EE,22,7017
DATA 4281,D258,51C8,FFFC,4641,3081,839,4,BF,E001,66F6,21FC,FC,2,20,41FA,E
DATA 216E,FE3A,2,2D48,FE3A,4E75,4EB9,0,0,2069,28,C50,444F,66EE,217C,0,130,BC
DATA 21C8,7EC,4EE8,C,6128,4EF8,A1C,21FC,3A3C,17FE,D60,2F08,2078,7EC,217C
DATA 426B,3022,11A6,217C,670A,536C,560E,205F,4EB8,D60,21FC,4EF8,136,D60,2F08
DATA 2078,7EC,217C,4EB8,17C,11A6,217C,397C,1F4,560E,205F,4E75,377C,2,3022
DATA 4E75
```

CARGADORES

HAMMER BOY — PC


AMIGA

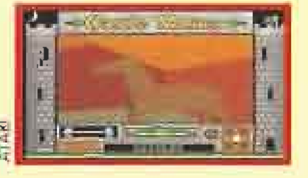

AMIGA

```
10 ' CARGADOR PARA EL HAMMER BOY (PC,TODAS LAS TARJETAS)
20 '***** POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH *****
30 DIM D% (500):LINEAS = 6:CLS
40 FOR T=1 TO LINEAS:READ A$
50 FOR Y=1 TO 44 STEP 2:P=P+1
60 D%(P) = VAL ("&h"+MID$ (A$,Y,2)):SUM = SUM+ D% (P):NEXT Y,1
70 IF SUM <> 10223 THEN PRINT "Error en DATAS":END
80 PRINT "PULSA UNA TECLA PARA GRABAR EL CARGADOR EN EL DISCO"
90 IF INKEY$="" THEN 90
100 OPEN "R",#1,"cham.com",1
110 FIELD#1,1 AS A$
120 FOR T=1 TO P:LSET A$=CHR$(D%(T)):PUT #1,T:NEXT:CLOSE 1
130 PRINT "Creado el fichero CHAM.COM, cargalo antes del HAMMERO BOY
 para jugar con vidas   infinitas."
140 DATA "EB421E558BEC8E5E0681 3E8020FEC87506C706802090"
150 DATA "90813EC91FFE0F7506C706C91F9090C706C81F90905D"
160 DATA "1FEA00000000436172676120484 14D4D4552424F590A"
170 DATA "0D24FABB0000BEDB8B1E40008B0E4200BB0201A34000"
180 DATA "BC0E42000E1F891E2E01890E3001FBB409BA3201CD21"
190 DATA "BA3201CD27000000000000000000000000000000000"
```

CASTLE MASTER — PC


ATARI


ATARI


ATARI

```
10 ' ---------------------------------------------------------------
20 ' Cargador de CASTLE MASTER -HERCULES- por Jesus Prez Sicilia
30 ' ---------------------------------------------------------------
40 '
50 NB = 80: NL = NB / 20: A=10: B=11: C=12: D=13: E=14: F=15
60 COLOR 6, 0, 0: CLS
70 LOCATE 13, 36: PRINT "ESPERE ..."
80 DIR = 0: DEF SEG = &H9000: OFFSET = 0
90 FOR W1 = 1 TO NL
100 CHECKSUM = 0: Z = 1: READ L$, SUMA
110 FOR W2 = 1 TO 39 STEP 2
120 B1$ = MID$ (L$,Z,1): B2$ = MID$ (L$,Z+1,1): Z = Z + 2
130 A1 = ASC(B1$): A2 = ASC(B2$)
140 NIB1 = A1+48*(A1<58)+55*(A1>57): NIB2 = A2+48*(A2<58)+55*(A2>57)
150 BYTE = NIB1 * 16 + NIB2: CHECKSUM = CHECKSUM + BYTE: POKE DIR, BYTE: DIR = D
IR + 1
160 NEXT W2
170 IF CHECKSUM <> SUMA THEN CLS: LOCATE 12, 29: PRINT "ERROR EN LINEA DATA ": W
1: LOCATE 22, 1: STOP
180 NEXT W1
190 CLS: LIN = 7
200 DI1 = &H11: DI2 = &H21
210 B1 = 2
220 LOCATE 1, 22: COLOR 7: PRINT "Cargador   CASTLE MASTER -HERCULES-": COLOR 6
230 LOCATE 3, 21: COLOR 2: PRINT "(C) Jesus Prez Sicilia  Almeria 1990": COLOR
6
240 LOCATE  9, 19: PRINT "¿ Fuerza infinita (s/n) ? ............ S"
250 GOSUB 340
260 IF X$ = "N" OR X$ = "n" THEN Y$ = "N" ELSE B1 = 0: Y$ = "S"
270 GOSUB 360
280 LOCATE 20, 23: COLOR 0,3: PRINT " Pulsa <Intro>  si es correcto ": COLOR 6,
0: X$ = INPUT$(1): IF X$ <> CHR$(13) THEN 190
290 POKE DI1,B1: POKE DI2,B1
300 CLS: LOCATE 12, 1: PRINT "Introduce el disco 2 de CASTLE MASTER sin protecci
on contra escritura": CHR$(13): "en la unidad A: y pulsa una tecla...": X$ = INP
UT$(1)
310 CALL OFFSET
320 PRINT: PRINT: PRINT: PRINT "El juego ya esta modificado. Para jugar teclea '
CASTLE' y pulsa <INTRO> ...": PRINT: PRINT
330 SYSTEM
340 LIN = LIN + 2: Y$ = "S": LOCATE LIN, 60: COLOR 4: PRINT CHR$(17): COLOR 6: X
$ = INPUT$(1)
350 RETURN
360 LOCATE LIN, 58: PRINT Y$:"  "
370 RETURN
380 '
390 DATA "551E8CC88ED8BAA70052E81C00C6066400005AE8", 2134
400 DATA "1A00BAAA0052E80C00C606510100 5AE80A001F5D", 1450
410 DATA "CBE80800CD259DC3E80400CD269DC3B800928ED0", 2559
420 DATA "28C0B9010029DBC30000000000000000000000000", 0873
```

SPACE ACE II — AMIGA

```
REM Cargador 'Space Ace II'
REM Pedro José Rodríguez 26-12-91
DEF FNn=(UCASE$(a$)="N"):CLS:DIM c%(256):n=0:sum=0:a$="":RESTORE
WHILE a$<>"*":READ a$:byte=VAL("&H"+a$):c%(n)=byte:sum=sum+byte:n=n+1:WEND
IF sum<>986503& THEN PRINT"Error en los data!":END
PRINT"Inserta el disco 1 de 'Space Ace II'"
PRINT"y podras jugar con vidas infinitas":start=VARPTR(c%(0)):CALL start
DATA 41FA,0016,43F9,0007,F000,45FA,011E,2649,32D8,B5C8,66FA,4ED3,2C78,0004
DATA 41FA,002E,2D48,002E,41EE,0022,7016,4281,D258,51C8,FFFC,4641,3D41,0052
DATA 0839,0004,00BF,E001,66F6,21FC,00FC,0002,0080,4E40,4BE7,0082,2C78,0004
DATA 42AE,002E,41FA,0012,216E,FE3A,0002,2D48,FE3A,4CDF,4100,4E75,4EB9,FFFF
DATA FFFF,0C94,444F,5300,66F0,2D7A,FFF2,FE3A,41FA,000A,2948,0086,4EEC,000C
DATA 0697,0000,000C,323C,00EE,41F9,0006,00A0,D090,20C0,51C9,FFFA,41F9,0006
DATA 03E0,323C,00CB,D0A0,2080,51C9,FFFA,4298,5080,0680,DB6D,B0C4,487A,002E
DATA 323C,00EE,41F9,0006,00A0,D090,20C0,51C9,FFFA,323C,00E0,2028,FFFB,91A0
DATA 51C9,FFF8,4EB9,0006,016E,4EF9,0006,03A2,33FC,4EF9,0006,0162,23FC,0007
DATA F0F0,0006,0164,4EF9,0006,00DA,33FC,7003,0006,0162,23FC,6100,0100,0006
DATA 0164,23FC,5478,0026,0005,D2A4,4EF9,0006,0162,*
```

GOLDEN AXE — PC


AMIGA


AMIGA

```
10 'CARGADOR DEL GOLDEN AXE......
20 'PARA MICROMANIA  DE PABLO F.G.
30 DIM D%(150):M=1:FOR C=1 TO 9:READ A$
40 FOR I=1 TO 32 STEP 2:X=VAL("&h"+(MID$(A$,I,2)))
50 S=S+X:D%(M)=X:M=M+1:NEXT I,C
60 IF S<>10502! THEN PRINT"ERROR EN DATAS":END
70 PRINT"PULSA UNA TECLA Y CREARE EL GOLDAXE.COM"
80 IF INKEY$="" THEN 80
90 OPEN "R",#1,"GOLDAXE.COM",1
100 FIELD #1,1 AS A$:FOR I=1 TO M:LSET A$=CHR$(D%(I))
110 PUT #1,I:NEXT:CLOSE 1
120 DATA "EB2380FC0075191E508CD82D320E8ED8"
130 DATA "813E0A2AFE4D7506C7060A2AEB01581F"
140 DATA "EA00000000B81035CD21891E21018C06"
150 DATA "2301BA0201B81025CD21BA4601B409CD"
160 DATA "21BA2501CD27436172676120656C2047"
170 DATA "6F6C64656E2041786520636F6E20562E"
180 DATA "492E0D0A506172612042D4943524F4D41"
190 DATA "4E494120646520506162626C6F20462E47"
200 DATA "2E240000000000000000000000000000"
```

STAR BOWLS — AMSTRAD

```
10 'Cargador Para  "STAR BOWLS"   Version ORIGINAL
20 'AMSTRAD-Cinta  realizado por C.H.A.B
 para "Micromania"
30 MODE 1:INK 0,0:BORDER 0:LOCATE 15,1:P
RINT"STAR BOWLS":FOR X=&100 TO &107:READ
 A$:A=VAL("&"+a$):POKE X,A:CHECK=CHECK+A
:NEXT
40 IF CHECK<>726 THEN SOUND 1,1000,50,15
:PRINT"-VALORES ERRONEOS EN LAS DATAS .
PON LOS CORRECTOS.":END
50 LOCATE 13,12:PRINT"Ya tienes POKES":O
PENOUT "P":MEMORY &3FF:CLOSEOUT:LOCATE 1
,24:PRINT "INSERTA CINTA ORIGINAL Y PULS
A UNA TECLA":CALL &BB18:CALL &BD37:LOAD
"!L1",&400:POKE &424,&0:POKE &425,&1:CAL
L &400
60 DATA 21,47,5C,36,00,C3,EC,2D
```

PANORAMA AUDIOVISIÓN

Por Santiago Erice

UNA COMEDIA...ROSA

«SALSA ROSA»



Ana tiene un marido llamado Tomás que es cirujano, una hija bastante pija, escribe libros de cocina y se divierte viendo pisos en venta que no comprará nunca. Koro vende pisos, está casada con Rosario (pese al nombre es un hombre) y lleva locamente su juventud. Un buen día, Ana y Koro se conocieron, tomaron una copa juntas e hicieron una apuesta: la ganadora sería aquella que antes sedujera con éxito al conyuge de la otra.

Para cumplir los objetivos, cualquier técnica, hasta la más rastrera, vale: Koro mete mano en un ascensor a Tomás y baila salsa mientras el cirujano hace abdominales; Ana se encierra con Rosario en una cámara frigorífica y le llama a cualquier hora del día o de la noche.

¿Alguien hubiera sido capaz de resistirse a tan malévolas insinuaciones? José Coronado (Rosario) y Juanjo Puigcorbé (Tomás) no. Verónica Forqué (Ana) y Maribel Verdú (Koro) son dos auténticas mujeres de armas tomar.

De ellas y ellos trata «Salsa Rosa», primera película como director de Manuel Gómez Pereira, una comedia desmadrada y vodevilesca.

De situaciones desenfrenadas y cotidianas, de personajes conocidos, irónica y sencilla. Erótica y psicótica en pequeñas dosis, sin afanes trascendentes. Una auténtica "sinsorgada" que se ve con agrado, llamada a ser uno de los grandes éxitos de la temporada si las súper-producciones americanas la dejan en cartel el tiempo suficiente para conectar con el público.

EL PENÚLTIMO CICLÓN "MADE IN USA"

NIRVANA

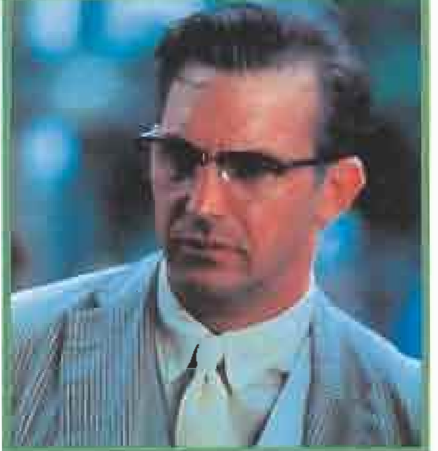
Nirvana es uno de esos fenomenos que sólo se pueden introducir en Estados Unidos. Sin el fuerte apoyo promocional de la maquinaria del "Imperio" es imposible un éxito de tal magnitud en tan corto espacio de tiempo. En el verano del año pasado el grupo era sólo uno de los tantos que pululan por los circuitos independientes americanos; en la actualidad ha vendido más de tres millones de copias en todo el mundo de su segundo Lp, «Nevermind» (el primero «Bleach», no tuvo repercusión y es difícil de conseguir) y llena grandes estadios de fútbol (en España actúan el presente mes de marzo).

En la actualidad, Nirvana está formado por Kurt Cobain (voz, guitarra), Chris Novoselic (bajo) y Dave Grohl (batería). ¿Su música? Nada mejor que la definición que en su día ofreció Kurt, principal compositor de la banda: "estrofa, estribillo, estrofa, estribillo, solo, un mal solo". Eso sí, a todo trapo, a más volumen y salvaje, muy salvaje. Algo así como un cruce genetico entre los Ramones y Black Sabbath, entre la suciedad del punk y la potencia descarriada del heavy. Ayudado convenientemente por la cadena de televisión MTV y la multinacional que distribuye sus discos, el fenómeno nirvana ha calado entre los adolescentes. Un poquito de leyenda "underground", unas dosis de rebeldía juvenil, unas poses agresivas, sacudidas de R&R, críticas al racismo, búsqueda del amor, arrogancia, acción, potencia y lenguaje de la calle. Así son algunas de las claves de Nirvana. Tan devastador como un ciclón, como el penúltimo ciclón "made in USA".

HISTORIA DE UNA CONSPIRACIÓN

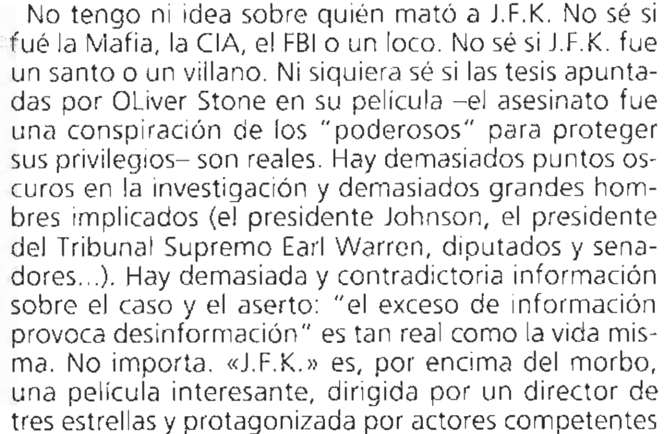
«J.F.K.– CASO ABIERTO»





Oliver Stone es un buen director cinematográfico («Nacio el 4 de Julio», «Platoon», «The Doors», «Salvador»...) y sus películas, independientemente de los aciertos y defectos de cada una, poseen esos mínimos de calidad e interés inherentes a cualquier director cinematográfico que se precie de serlo. Partiendo de esta base, «J.F.K. – Caso abierto» es un film que hay que ver. Pero hay más. En éste, como en sus anteriores largometrajes, Oliver Stone busca hurgar en las conciencias de sus contemporáneos y provocar la polémica hasta el escándalo.Sin duda ha conseguido sus objetivos.





Jhon F. Kennedy es un mito generacional y, rozando el mito, la potente maquinaria de comunicación de Estados Unidos se ha puesto en funcionamiento (y cuando se pone en funcionamiento la potente maquinaria de comunicación de Estados Unidos, la imita la del resto del mundo). Michal Jackson o Madonna lo consiguen tocándose los genitales, Oliver Stone los del "stablisment" político y económico. La industria discográfica o cinematográfica se aprovechan sin perder un segundo comercialmente de ello.

No tengo ni idea sobre quién mató a J.F.K. No sé si fué la Mafia, la CIA, el FBI o un loco. No sé si J.F.K. fue un santo o un villano. Ni siquiera sé si las tesis apuntadas por OLiver Stone en su película –el asesinato fue una conspiración de los "poderosos" para proteger sus privilegios– son reales. Hay demasiados puntos oscuros en la investigación y demasiados grandes hombres implicados (el presidente Johnson, el presidente del Tribunal Supremo Earl Warren, diputados y senadores...). Hay demasiada y contradictoria información sobre el caso y el aserto: "el exceso de información provoca desinformación" es tan real como la vida misma. No importa. «J.F.K.» es, por encima del morbo, una película interesante, dirigida por un director de tres estrellas y protagonizada por actores competentes (Tommy Lee Jones, Kevin Costner, Laurie Metcalf, Gary Oldman,Michael Rooker, Jay O. Sanders, Sissy Spacek). Ah..., y pese a lo escrito antes, algo huele a podrido en el asesinato, y en la investigación posterior, del primer presidente católico de los Estados Unidos de América.

SÓLO IMPORTA CREAR

LOS NAVAJOS

Un día se concocieron Carmela y Antonio. Conectaron. Y empezaron a componer canciones. Y se leyeron libros. E inventaron fancines. Coincidían en los gustos artísticos. Casi siempre en la buhardilla de él. Vivían historias mágicas. Juntaban melodías y palabras. No se relacionaban mucho con el exterior.

Preferían su mundo. Un mundo en el que cambian locuras de amor, como en el cine.

Princesas y príncipes. Cara-



CINE NEGRO PARA BRUCE WILLIS

«EL ÚLTIMO BOY SCOUT»



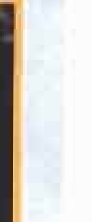


En el cine negro los "protas" siempre están para el arrastre, son buenos pero la vida les ha dado golpes hasta en el carnet de identidad. Eso ocurre en «El Ultimo Boy Scout»: Joe Hallenbeck (Bruce Willis), es un ex-policía que se gana la vida como detective privado por culpa de un político corrupto, y James Alexander Dix (Damon Wayans) fue expulsado de la liga profesional de fútbol americano por acusaciones nunca demostradas de consumo de drogas. A Joe le odia su hija y su mujer le pone los cuernos con su mejor amigo. James perdió hijo y esposa en un accidente de tráfico. Ni uno ni otro encuentran ninguna buena razon para vivir.

Cuando una amiga de ambos es asesinada, la parejita se pone a investigar, topándose con una red mafiosa en la que están involucrados alguna importante personalidad política y el presidente de un club de fútbol.

«El Ultimo Boy Scout» ha sido dirigida por Tony Scott que pese a haber nacido en Inglaterra puede ser considerado como un cineasta americano. Muy conocido en el campo de los "spots" publicitarios, es también autor de películas como «El Ansia», «Superdetective en Hollywood II», «Idolos del Aire» o «Días de Trueno», en todos los casos de buenos rendimientos en taquilla.

Profesional competente, mucho menos imaginativo y creador que su hermano Ridley, en sus films se encuentra siempre la corrección del que conoce su oficio, del que sabe contar con fluidez una historia al ritmo y con la intensidad que desea el espectador. Estas virtudes y defectos están presentes en «El Ultimo Boy Scout».



coles, iguanas y hormigas. Mujeres fatales, reinas y asesinos. Un día tuvieron la oportunidad de dar a conocer sus canciones y Los Navajos grabaron su primer disco.

Son un duo atípico porque ellos dicen que lo fundamental es el proceso de creación, por encima de la profesionalización y el dinero. Enamorados de la nueva ola, de la Velvet, de París, del surrealismo, el cine y la cultura árabe.

Tienen mil caras, las mil caras de sus mil estados de ánimo. Y quieren que sus actuaciones en directo sean una caja de sorpresas. Hoy unos confetis salen de los bolsillos mágicos de ilusionista de Antonio. Ayer, Carmela era una "lolita" inquietante. Mañana las flores lo cubren todo. Un día las sábanas cierran el escenario, otro unos óleos decoran la sala. Reparten panfletos. Y cantan. Y bailan. Y sólo les importa crear.

MAGIA Y TERNURA EN LOS PERDEDORES

«EL REY PESCADOR»



Terry Gilliam, director de «El Rey Pescador», empezó a ser conocido gracias a sus patochadas con los Monty Python y prosiguió con una carrera como cineasta de respetable éxito comercial («Brazil», «Las aventuras del Barón Munchausen»), por más que a algunos nos cueste entenderlo. Con «El Rey Pescador» las cosas han cambiado: de sus logros en taquilla ya se sabrá algo más adelante, de sus cualidades artísticas se puede escribir ahora positivamente.

«El Rey Pescador» es una comedia agri-dulce, mágica y tierna, de sonrisas y lágrimas, de drama y felicidad. Es una oprtunidad para que sus dos actores protagonistas se luzcan (Robin Williams y Jeff Brisges) por más que uno goce con los excesos interpretativos y el otro con la contención. Es también una mirada al lado oscuro de las ciudades, al de los sin-hogar, sin-empleo, sin-sueldo, sin-nada. Un recordatorio, en forma de postal, de que junto a la opulencia existe la miseria sin necesidad de viajar al Tercer Mundo.

Parry (Robin Willians) fue profesor de historia medieval pero el asesinato de su esposa trastocó su vida y ahora, para superarlo, se refugia en un mundo mágico poblado de caballeros, dragones y princesas de cuento de hadas. Jack (Jeff Bridgess) fue un triunfador de la televisión que cayó en desgracia. Sus existencias se cruzaron un buen día. De ese cruce trata la película. Y de los personajes que les acompañan en sus andanzas: de Ludia (la mujer perfecta de los sueños de Parry), de Anne (que echa una mano a Jack), de punkies que quieren acabar con los desperdicios de la humanidad utilizando latas de gasolina, de tipos sin piernas y cantantes por unas pocas monedas.

CONCURSO

Mad TV

¡¡Gana un televisor SONY TRINITRON modelo A-2113 como éste!!





Cómo participar

Para entrar en el sorteo del televisor que podéis ver en la foto, –valorado en más de 140.000 Ptas.–, sólo tenéis que rellenar el cupón de participación que aparece en esta página y recortar el código de barras que encontraréis en la contraportada del juego Mad TV.

A continuación lo metéis todo en un sobre, y lo enviais a la siguiente dirección:

MICROMANIA - Concurso MAD TV
C/de los Ciruelos, nº 4. Polígono Industrial de la Hoya
28700 San Sebastián de los Reyes (MADRID)

Entre todas las cartas recibidas que incluyan el cupón y el código de barras del juego se hará un sorteo ante notario del que saldrá un ganador.

El plazo de recepción de las cartas será hasta el día 3 de Mayo de 1992 (según fecha de matasellos). No se admitirán fotocopias del cupón y/o del código de barras.

No entrarán en sorteo todas aquellas cartas que no incluyan en un lugar visible la palabra «CONCURSO MAD-TV»

El ganador será publicado en el número 49 de Micromanía (Junio 1992)

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE..........
APELLIDOS..........
DOMICILIO..........
LOCALIDAD..........
PROVINCIA..........
CODIGO POSTAL..........
TELEFONO..........
MODELO DE ORDENADOR (PC/XT/AT/386)..........
TARJETA GRAFICA..........
TARJETA DE SONIDO..........

Pega aquí el código de barras que aparece en el juego «MAD TV»











SOLO en CASA™

Cuando los McCallisters decidieron irse de vacaciones, olvidaron algo muy importante... ¡Kevin!



PANTALLAS PC Y AMIGA

EL JUEGO DE ORDENADOR

AdLib SOUND

Capstone

Disponible en PC y Amiga

PROXIMO LANZAMIENTO









La increíble secuela de ELVIRA 1.
Declarado el Mejor Juego de Rol del Año.

Disponible en PC, Atari y Amiga.



ERBE
SERRANO, 240
28016 MADRID